

# Official PlayStation®

№10'99

РОССИЯ



**B HOMEPE:**  
**Tekken Tag Tournament**  
**TOCA World Touring Cars**  
**New Ridge Racer**  
**Colin Mc Rae Rally 2**  
**Grandia**  
**Twisted Metal 4**  
**Shadowman**  
**Wipeout 3**  
**WWF Attitude**  
**Sled Storm**  
**Aironauts**

**ПРОХОЖДЕНИЕ:**  
**Soul Reaver**  
**G-Police 2**

Play Station 2

GRAN TURISMO  
2000





# С 2 ОКТЯБРЯ В ПРОДАЖЕ 3-й НОМЕР ЕЖЕМЕСЯЧНОЙ ГАЗЕТЫ СТРАНА РС ИГР



**32** страницы формата **A3**  
**ТОЛЬКО** о компьютерных играх  
полноцветная печать



## Official PlayStation №10'99 РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

### GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель)  
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru  
Борис Сковорода (фин.директор) boris@gameland.ru  
Сергей Лягге (издатель) serge@gameland.ru

### Редакция:

Борис Романов (глав. редактор) boris@gameland.ru  
Михаил Разумкин (технический редактор)  
Виталий Гербачевский (корректор)

### Дизайн, Верстка:

Сергей Лягге, Иван Солякин

### Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

### Рекламная служба:

Игорь Пискунов  
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211  
e-mail: igor@gameland.ru

### Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,  
Самвел Анташян samvel@gameland.ru  
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230  
Факс офиса: (095) 125-0211  
Тел./факс склада: (095) 207-0962  
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр. 3,  
комн. 6, ст. метро «Курокан».

### Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: opm@gameland.ru

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

Заказ № 4126

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ИПК «Московская Правда»,  
Москва, ул. 1905 года, дом 7

Official PlayStation Magazine, Russia

### Здравствуй, уважаемые читатели!

Сентябрь 1999 года оказался просто до краев заполненным различными судьбоносными событиями в жизни PlayStation. Сначала в Англии Sony доказала всем, что ее 32-битная приставка все еще способна на равных конкурировать со всеми новомодными консолями. Затем, уже в Японии, Sony смогла с большой помпой продемонстрировать миру свой новый проект под именем PlayStation 2. И все эти радостные события нашли свое отражение на страницах этого номера нашего журнала, который, надеюсь, всем вам понравится.

Главный редактор OPM Россия Борис Романов и принимавшие участие в создании журнала авторы: Александр Щербakov, Дмитрий Полухов, Михаил Разумкин, Алексей Ковалев, Роман Стефанцов, Дмитрий Эстрин, Иван Напреенко и Леонид Фитуни.

## СОДЕРЖАНИЕ



Codemasters готовится выпустить этой зимой свой новый потенциальный суперхит, к которому мы решили привлечь все ваше внимание.



Что в нашей жизни может быть лучше PlayStation? Только PlayStation 2. Именно ее, любимую, мы и решили поместить в рубрику Rulez. Именно в ней вы сможете узнать всю доступную нам информацию по этому вопросу и увидеть все доступные нам скриншоты из разрабатываемых для нее игр.





## СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Aironauts	38	Point Blank 2	52	Test Drive Cycles	24
Colin Mc Rae Rally 2	14	Re-Volt	48	TOCA World Touring Cars	28
G-police Weapon of Justice	34, 64	Shadowman	40	Track & Field 2	21
Grandia	18	Sled Storm	46	Twisted Metal 4	22
Konami Rally	26	Soul Reaver	54	Um Jammer Lammy	36
Missile Command	26	Speed Freaks	30	Wipeout 3	50
Phantom Menace	42	Supercross Circuit	25	WWF Attitude	44

### 04 НОВОСТИ

#### RULEZ

### 10 PlayStation 2

#### XUT?

### 10 Colin Mc Rae Rally 2

#### СКОРО

- 14 Colin Mc Rae Rally 2
- 18 Grandia
- 21 Track & Field 2
- 22 Twisted Metal 4
- 24 Test Drive Cycles
- 25 Supercross Circuit
- 26 Missile Command
- 26 Konami Rally
- 28 TOCA World Touring Cars

#### ОБЗОР

- 30 Speed Freaks
- 34 G-police Weapon of Justice
- 36 Um Jammer Lammy
- 38 Aironauts
- 40 Shadowman
- 42 Phantom Menace
- 44 WWF Attitude
- 46 Sled Storm
- 48 Re-Volt
- 50 Wipeout 3
- 52 Point Blank 2

#### ТАКТУКА

- 54 Soul Reaver
- 64 G-police Weapon of Justice

#### ПИСЬМА

- 76 Письма



Такой RPG на PlayStation еще не было. Именно в ней вы сможете найти не только великолепную графику и захватывающую историю, но и интересный игровой процесс.



Невероятно, но факт. Speed Freaks оказался просто замечательной игрой, замены которой на PlayStation вы нигде не найдете. Почему? Ответом станет ее обзор.



Несильно отличаясь от первой части по своему построению, G-Police 2 снова оказалась довольно сложной игрой. Наше прохождение должно помочь разрешить эту проблему.



# PRO BOARDER™





## ТOKYO GAME SHOW

Без сомнения, главным событием конца сентября для всех плейстейшеновцев стала токийская выставка игровой продукции — Tokyo Game Show, на которой произошло событие, которого мы с таким нетерпением все ждали. Компания Sony наконец-то показала свою PlayStation 2, а компании-разработчики заявили о своих проектах для этой платформы.



Об этом вы еще почитаете отдельно. Но никто не стал забывать и о первой PlayStation, а потому новости о ней также имеются.

Именно поэтому вся наша новостная рубрика на сей раз целиком и полностью посвящена Tokyo Game Show и прародительнице нашей новорожденной второй PlayStation.

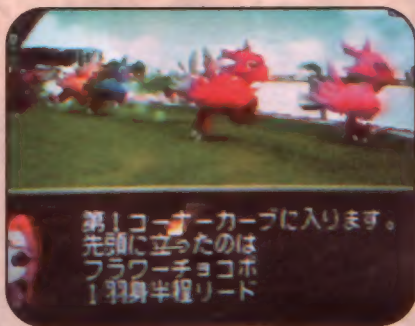


## БУДУЩЕЕ ИГР ОТ SQUARE

Знаменитый RPG-мэйкер на прошедшей выставке представил на суд сразу несколько игровых демо-версий своих продуктов и сделал несколько заявлений по поводу судьбы своих проектов.

Совершенно точно на английский язык будут переведены Dew Prism, Chrono Cross, Vagrant Story и Parasite Eve 2. Возможно, к заявленным играм добавится и переизданный Chrono Trigger. Не появится на Западе только весьма занятная вещь под названием Chocobo Stallion. Разрабатывается она компанией ParityBit, выпустившей некоторое время назад весьма популярную в Японии игру Derby Stallion. Chocobo Stallion станет своеобразной переработкой предыдущего суперхита (почти два миллиона копий в

Стране Восходящего Солнца как-никак). Вместо лошадей, совершающих забеги, теперь появятся вездесущее чокобо, чьи ДНК можно еще будет и сохранять на PocketStation. В общем, всем напомним это, по всей видимости, забеги проклятых куриц в Final Fantasy VII. Только глупее. Действительно, неаппетитно без такого может и обойтись.



Пояснили представители Square и ситуацию с Final Fantasy Anthology. В отличие от японской версии, Final Fantasy Collection, включающей в себя четвертую, пятую и шестую части игры, варианты для Штатов и Европы будут иметь в своем сос-

таве, как и ожидалось, Final Fantasy V и Final Fantasy VI, но со специальным музыкальным диском с мелодиями из этих двух игр.

Анонсированные ранее SaGa Frontier 2 и Chocobo's Mysterious Dungeon 2 отменять никто не собирался, а потому они также спустя некоторое время смогут нас порадовать.



## ПАРАЗИТКА 2

Так как о Chrono Cross, Dew Prism и Vagrant Story было известно достаточно много, в отличие от Parasite Eve 2, не удивительно, что из показанных Square ролевиков больше всего обсуждали именно ее.

Главной героиней Parasite Eve 2, естественно, будет все та же Аюа, на этот раз отражающая нападение злобных митохондрий. Хорошо хоть не гигантских помидоров... Действие игры разворачивается через три года после событий первой части. За это время Аюа подыскала себе новую работенку в ФБРовском отделении MIST, что расшифровы-

вается как Mitochondria Investigation and Suppression Team. Как представитель этой организации она теперь и продолжит свою борьбу с ужасными монстрами и прочими бляками.

Особенных изменений в игре, похоже, не предвидится, разве что слегка по-другому выглядит теперь система управления героиней, а монстры станут еще более страшными и внушительными. Хочется также отметить, что над Parasite Eve 2 работает совершенно новая команда разработчиков, базирующаяся в Осаке.



Дизайнер персонажей Tetsuya Nomura также к игре не причастен, так что весьма интересно будет в конце концов посмотреть, что смогут сделать с «Паразиткой» совсем другие люди.



## РОБОТОКРОЛИК

Компания Sony объявила о выходе на PlayStation своеобразного продолжения ее знаменитых игр Jumping Flash и Jumping Flash 2, получившего название Robbit Mon Dieu. Главным героем станет робот-кролик (как было и раньше), которого, кстати, и кличут Robbit. Игра выполнена примерно в том же стиле, что и раньше, а геймплей так вооб-



ще останется практически без изменений. Графика, безусловно, улучшится, как и станет сильнее сюжетная линия, которая... А вообще зачем в такой игре нужен сюжет? Но Sony виднее. Robbit Mon Dieu должна появиться в Японии в середине октября, о выходе игры на Западе пока не говорилось, но, по слухам, вероятность этого довольно велика.



## FINAL FANTASY IX В 2000 ГОДУ

Вести из стана Square, полагаю, стоит закончить появившимися сведениями о намеренной самой загадочной и самой ожидаемой игре компании — таинственной Final Fantasy IX, интерес к которой японцы изо всех сил подогревают.

Началось все с того, что на выставке Square показала рекламный ролик, в котором рассказывала о своих новых проектах. В конце

ролика на непродолжительный момент времени на экране появилась цифра «IX»...

Далее. О том, что мы услышали из уст художника Yoshitaka Amano еще до выставки, мы уже говорили. Спустя некоторое время в Интернете стали появляться якобы наброски к Final Fantasy IX. Так это или нет, являются ли они подлинными, или же это скетчи к какой-то другой игре — так и неизвестно. Картину завер-

шил сам Hironobu Sakaguchi, в интервью японскому изданию Game WEEK наговоривший массу интересных вещей. Так, по его словам, Final Fantasy IX однозначно появится в Японии в 2000 году, а примерно через полгодика выйдет и на Западе. Все в этом плане как и в случае с Final Fantasy VIII. Платформой же для игры станет первая PlayStation, а не вторая, как думали многие еще несколько месяцев назад. Прогнозы, похоже, подтверждаются.

## ПРОДОЛЖЕНИЕ РОЛЕВОГО СЕРИАЛА ОТ NAMCO

Знаменитая Namco объявила о своих планах выпустить весной следующего года новую игру из своей ролевой серии. Tales of Eternia является продолжением известных Tales of Destiny для PlayStation и Tales of Phantasia для SNES. Впервые за всю историю сериала его представитель отступит от классической двухмерности и предстанет перед нами уже в 3D с

некоторыми элементами 2D. Бэкграунды не отрисованы вручную, а составлены из полигонов, тогда как персонажи остаются плоскими.

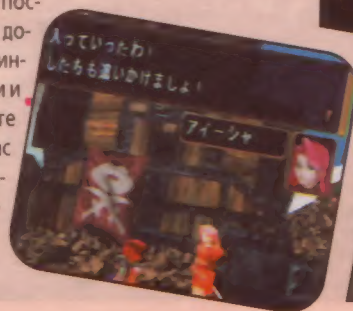
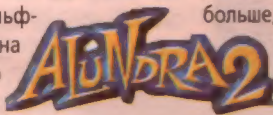
Несмотря на такие изменения, Tales of Eternia в общем будет выдерживать стиль, установленный своими предшественниками. Игровой процесс изменится не так уж и силь-

но, а любопытная система ведения боев, приглянувшаяся некоторым людям, останется на месте. Так же, как и ранее, студия Production IG обеспечит игру анимешными роликами, что добавит в игру дополнительную изюминку. Ничего, конечно, особенного в игре не будет, но любителю другого и не нужно.

## ЭЛЬФ В САПОГАХ

На то, что Alundra получит свой сиквел, надеялись все. Полюбился эльф-dreamwalker, так похожий на Nigel'a из великолепного Landstalker. И вот еще до Tokyo Game Show, в начале сентября стали появляться сведения о том, что продолжение находится в разработке и уже к концу года появится на прилавках. К выставке Contra! подготовила демку и, надо сказать, что увиденное впечатляет. Алундрик теперь, по слухам, у нас переквалифицировался в охотника на пиратов, что обещает не менее захватывающие впечатления, чем имели место ранее. Alundra 2, следуя многочисленным примерам других ролевых игр, становится трехмерной, что, наверное, добавит игре попу-

лярности. Хотя мы любили бы, наверное, ее больше, если бы она осталась плоской. Помимо всего прочего, в игре, судя по всему, будут присутствовать и занимательные мини-игры, обещающие разнообразить игровой процесс. Просто так обо всем рассказать нельзя, а потому с поступлением дополнительной информации вы можете ждать от нас полноценной preview-шки.



Выход Alundra 2 в Японии запланирован на 18-е ноября. На английский язык переводить ее, скорее всего, будет Activision, что, впрочем, еще решено не окончательно.





## СТРЕЛЯЛОЧНЫЙ RESIDENT EVIL

Помимо Resident Evil 3 Nemesis для PlayStation и Resident Evil: Code Veronica для Dreamcast, Capcom продемонстрировала еще один любопытный проект в рамках своей популярнейшей серии. В Стране Восходящего Солнца называться он будет Biohazard Gun Survivor, а представляет он собой не что иное, как помесь стрелялки с pistolетом, вроде сеговского House of the Dead, и, собственно, самого Biohazard-Resident Evil. С



House of the Dead игру очень роднит стрельба по трупам (действительно, в этом плане игры очень друг на дружку похожи), но в то же время ко всему этому добавлена такая вещь, как возможность перемещения в различных направлениях, что добавляет игре оттенок Doom'овости. Действие, конечно же, разворачивается в Raccoon City, наводненном толпами инфицированных T-вирусом. Интересно, как Capcom



сможет все это реализовать на деле, ведь на словах все звучит, по правде говоря, немного жутковато.

## ECTS'99

PlayStation на прошедшем ECTS'99 было много. Эту фразу можно понимать в самом что ни на есть буквальном смысле. Nintendo 64 встречалась раза в три реже, а Dreamcast'ов, несмотря на приближающийся европейский запуск, было вообще очень мало. И даже эта поверхностная, ни к чему не обязывающая информация наводит на некоторые размышления и, в принципе, более-менее объективно отражает реальность. Sony до сих пор способна удерживать свои европейские позиции, и даже Sega с новой консолью до некоторых пор вряд ли окажется способна помешать этому.

Но для начала, пожалуй, стоило бы вкратце обрисовать ситуацию, сложившуюся к настоящему времени вокруг крупнейшей европейской игровой выставки. Дело в том, что ECTS

не имеет игровых корней. Изначально выставка задумывалась, как компьютерная, и игры на ней если и встречались, то только как далеко не самый важный элемент компьютерной индустрии. Что уж там говорить о приставках! Однако с каждым годом ECTS все больше и больше превращалось (и, кстати говоря, до сих пор превращается) в типичное игровое шоу. Причин тому много. Одна из главных заключается в том, что в Европе до недавних пор не было центральной игровой выставки. В Америке есть E3. В Японии — Tokyo Game Show. А сформировавшийся ев-



ропейский игровой рынок мог остаться без своеобразной сцены, если бы не ECTS. И все было бы просто замечательно, если бы издатели и разработчики, то есть те, кто, собственно, делает шоу, относились бы к ECTS как к крупному мировому событию. Однако до сих пор многие «темного», неигрового прошлого забыть не могут и к тому же считают (по большей части, справедливо),

что европейский рынок им пока не нужен, а до мирового уровня ECTS все равно пока еще не дорос. Типичный представитель сторонников такого мнения — Sega, которая совершенно правильно решила, что большой дорогой стенд на выставке никак на продажу Dreamcast'ов не повлияет, а потому он ей не нужен. Конечно, официальный европейский дистрибьютор ни с Nintendo, ни тем более с Sony по величине и «содержанию» стенда соперничать не мог. Стоит ли говорить о том, что значит для Sony европейский рынок?

Именно поэтому у Sony традиционно был самый большой и (сейчас можно с уверенностью сказать) самый стильный стенд. Хотя вряд ли несколько больших полукруглых залов было бы правильно называть стендом. Первые впечатления усугубляло невероятное количество консолей и телевизоров, рационально, но в то же время очень стильно расставленных в двух первых залах. С другой стороны,





чего-то принципиально нового, чего мы еще не видели или о чем не слышали, было до обидного мало. Официально было заявлено, что на стенде Sony будет представлено 16 новых игр для PlayStation. Имелись в виду как новые для всего мира, так и новые только для Европы. Многие из этих игр были впервые продемонстрированы на E3'99. Особой популярностью пользовались такие хиты, как Gran Turismo 2, Final Fantasy VIII и Wipeout 3.

Больше всего посетителей привлекала часть стенда, названная Sony «Проблеском будущего». Разумеется, она была посвящена PlayStation 2, но никаких сенсационных подробностей ни о новой приставке, ни об играх для нее выяснить было невозможно. Два десятка телевизоров, на которых синхронно крутятся технологические демки, — это впечатляет, но, честно говоря, мы надеялись увидеть на ECTS что-то действительно новое.

Вообще, посетители стенда Sony были представлены сами себе. Многочисленные PR'ы (или девушки, их заменявшие) ограничивались выдачей пресс-релизов, дисков, наклеек и бейсболок. Поговорить на самом деле было не с кем. Организаторов, конечно же, можно понять — «обслужить» гигантское количество «случайных» посетителей не так-то просто, да и вовсе не нужно, а отличить «случайных» от «неслучайных» на выставке было практически невозможно. Sony поступила вполне логично, организовав после окончания выставки конференцию для дистрибьюторов и прессы в одном из отелей в центре Лондона. Разумеется, мы оказались в числе приглашенных, так что спешим поделиться информацией из первых рук.

Основной целью конференции было убедить присутствующих в том, что PlayStation на данный момент живее всех живых, умирать в ближайшие несколько лет не собирается и остается, таким образом, самой популярной приставкой в мире. В доказательство были приведены впечатляющие графики роста продаж в последнее время. В дополнение ко всему буквально каждого участника конференции в обязательном порядке знакомили с каждой из 16 новых игр, о которых говорилось ранее. Делалось это весьма оригинальным способом. Организаторы конференции организовали импровизированные соревнования между 16 опять-таки импровизированными командами, состоящими из приглашенных дистрибьюторов и журналистов. Порядок был очень простой и логичный.

Команда подходит к приставке под номером один с Gran Turismo 2. Разработчики игры рассказывают о своем детище, отвечают на вопросы, после чего нам дается возможность в течение нескольких минут проверить слова разработчиков на деле. Результаты игры записываются на бумажку, команда переходит к приставке под номером 2 с This is Football. И так далее. Победители, разумеется, награждаются ценными призами. Система, как нам пришлось убедиться, весьма эффективная, и практически каждая игра оставила после себя вполне конкретные впечатления.

Начнем с того же Gran Turismo 2. Версия, представленная на конференции Sony, реально отличалась от того, что видели наши корреспонденты на E3'99. По крайней мере, трасс было много, физическая модель доработана, а графика серьезно улучшена. В общем, это — достойный преемник первой части игры, не больше, не меньше. This is Football, кстати говоря, впервые был представлен на ECTS'99. Основным достоинством необычайно качественного спортивного симулятора все же представляется многопользовательская игра. Даже восемь человек не будут чувствовать себя тесно за одной приставкой, что лишний раз подтверждает высокие игровые возможности This is Football. Приятно удивила Formula One 99 от Psygnosis. Высокий уровень реализма, отличная графика и, что самое важное, простое и отзывчивое управление создают впечатление, что лучшего симулятора гонок «Формулы 1» нет и быть не может. Disney's Tarzan — одна из лучших платформенных аркад за последнее время. Яркая, красивая, динамичная, разнообразная, вдобавок ко всему трехмерная (ну или почти трехмерная), она затягивает быстро и надолго. Кстати говоря, Sony поспешила уверить,

что в ближайшее время особое внимание будет уделено играм для детей, а также играм для девочек. Дело в том, что в последнее время PlayStation стал пользоваться особым успехом именно в этих кругах геймеров. Из всех игр, представленных на конференции, открыто разочаровал лишь Team Crash Racing. Очередная пародия на Mario Carts 64, прямо-таки скажем, не удалась. Speed Freaks значительно лучше. Неотзывчивое управление со сложными трассами — не самое лучшее сочетание для аркадной гонки.

PlayStation 2 на конференции упоминалась часто. Но не более того. Называли ее тогда, правда, PlayStation Next Generation, но какой-то новой информации выяснить не удалось. Sony решила открыть карты только на Tokyo Game Show, и с этим пришлось считаться.

Другая интересная информация касается новой или, точнее, обновленной маркетинговой политики Sony, которая на этот раз задумала сделать PlayStation ультрамодным явлением. Основные понятия в новой философии Sony — Mental Wealth (ментальное богатство) и Natural Born Gamers (прирожденные геймеры). Главный герой — девочка с треугольным «марсианским» лицом, которая призвана олицетворять новое поколение игроков. Кстати, на английском телевидении уже запущена реклама Sony с «марсианской» девочкой, которая производит весьма странное впечатление. Также на конференции нам были продемонстрированы новые рекламные ролики. Думаю, постороннему человеку было бы достаточно сложно догадаться, что посвящены они, на самом деле, PlayStation. Но узнав об этом единожды, забыть не удастся. В этом смысле показательны агрессивнотвлеченные слоганы. Приведу лишь несколько примеров: Land on Your Own Moon (сядь на своей собственной луне), Be Your Own Hero (будь своим героем), Quote Yourself (цитируй самого себя), а также Fuck Progress by Proxu (непереводимая игра не вполне цензурных слов). Неплохо, не правда ли? И как после этого воспринимать европейскую рекламу Dreamcast (мы продали собаку, чтобы купить приставку)?

Похоже, у Sony все хорошо. PlayStation жива и неплохо себя чувствует. Что еще требовалось узнать?





## ХИТ-ПАРАД

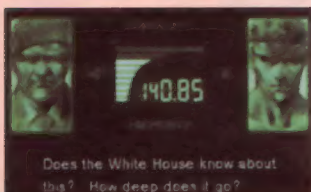
Уже во второй раз наш журнал знакомит читателей с теми играми, которые сегодня находятся на пике популярности. Как вы можете заметить, все нижеприведенные списки игр разительно отличаются от тех, которые

мы публиковали месяц назад. Наши читатели наконец-то отдали должное шедевальному Metal Gear Solid'у от Konami. Вышедшая в начале сентября в Америке восьмая Final Fantasy также не осталась без внима-

ния тамошних игроков, а в Японии, как вы можете заметить, в моду снова вошли танцевально-музыкальные игры. Ну а в Англии балом снова правит выпущенный вторично Tekken. Вот так.

## ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД

### 1. Metal Gear Solid/Konami



### 2. Driver/GT Interactive

### 3. Gran Turismo/Sony

### 4. Resident Evil 2/Capcom

### 5. Final Fantasy VII/Sony

### 6. Tekken 3/Sony

### 7. Silent Hill/Konami

### 8. Final Fantasy VIII/Square

### 9. Syphon Filter/Sony

### 10. Tomb Raider 3/Eidos

## САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АМЕРИКИ

### 1. Final Fantasy VIII/Square



### 2. Madden NFL 2000/Electronic Arts

### 3. Gran Turismo/Sony

### 4. Driver/GT Interactive

### 5. Spyro the Dragon/Sony

### 6. WWF Attitude/Acclaim

### 7. Crash Bandicoot 3 Warped/Sony

### 8. NFL Gameday 2000/989 Studios

### 9. Final Fantasy VII/Sony

### 10. A Bug's Life/Sony

## САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АНГАЛИ

### 1. Tekken 3 Platinum/Sony



### 2. Legacy of Kain: Soul Reaver/Eidos

### 3. WWF: Attitude/Acclaim

### 4. Colin McRae Rally Platinum/Codemasters

### 5. Gran Turismo Platinum/Sony

### 6. Driver/GT Interactive

### 7. FA Premier League Stars/Electronic Arts

### 8. Wipeout 3/Sony

### 9. Crash Bandicoot 2 Platinum/Sony

### 10. Tomb Raider 2 Platinum/Eidos

## САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

### 1. Beat Mania Append 4th Mix — The Beat Goes On/Konami



### 2. Jikkyou World Soccer Winning Eleven 4/Konami

### 3. Nobunaga's Ambition - Retsu/Koei

### 4. Dance Dance Revolution 2nd ReMix/Konami

### 5. Front Mission 3/Square

### 6. Wild Arms 2nd Ignition/Sony

### 7. My Cooking/Sony

### 8. Jikkyou Powerful Pro Baseball '99 Beginning Version/ Konami

### 9. Accompaniment Anywhere/Sony

### 10. Getter Robot Daikessen/Bandai Visual



# ВНИМАНИЕ!

в продаже с середины **сентября**  
**1999**



**ВНИМАНИЕ!**  
**КОНКУРС**

**COMMAND & CONQUER —**  
культовая игра  
для фанатов стратегий  
в реальном времени

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,**  
полностью посвященный **C&C: TIBERIAN SUN**



# PLAYSTATION 2



Осеннюю выставку Tokyo Game Show с нетерпением ждали все. В принципе, ждут ее всегда, потому как что-то интересное на ней обязательно появится, но все же сейчас это был особенный случай. Именно в середине сентября, во время токийского игрушечного шоу, как и пять лет назад, Sony обещала наконец-то представить публике свою новую приставку. И она ее представила.

Одной из самых больших загадок было название новой приставки. Впрочем, незадолго до выставки Кутариги-сан создатель игровой системы сообщил, что название однозначно будет включать в себя слово PlayStation плюс что-то еще. Логично было предположить, что этим «что-то» окажется цифра два. Так оно и оказалось. Итак, официальное название — **PlayStation 2**.

Для начала ответим на самый волнующий вопрос, уместающийся в одно единственное слово: «Когда?». Весной. Четвертого марта 2000 года. В Японии, понятное дело. А на Западе, как обычно, где-то осенью, более чем через полгода. Стоить это удовольствие будет, что совсем не внушает радости, 39800 йен, что составляет порядка 360-370 долларов США, а это достаточно много. Особенно если учитывать, что сеговский Dreamcast обойдется игроку чуть ли не в два раза дешевле. С другой стороны, посмотрите, что мы получим за эти деньги.

Мы получим самый мощный на данный момент игровой агрегат, из которого при достаточном умении разработчиков можно выжимать просто потрясающие результаты. Безусловно, это будут не обещанные 75 миллионов полигонов в секунду, как бы ни пыталась нас убедить в этом Sony. Это преувеличение (притом довольно сильное), которое компания использовала для подогрева шумихи вокруг своей новой приставки. Но и без этого технические характеристики впечатляют. Ознакомиться с ними вы можете, посмотрев на специальную врезку.

Внешне **PlayStation 2** напоминает что-то вроде старенькой 3DO, скрещенной с суперсовременным DVD-проигрывателем. Никаких плавных изгибов Dreamcast, «холмистости» Nintendo 64 или варианта супердизайна Project Dolphin (если кто из вас его видел). К такому дизайну разные люди относятся по-разному. Кому-то он придется по душе —

строгие линии, особый стиль, а кому-то — нет. Но о вкусах не спорят. Картинки перед вами — разглядывайте и оценивайте сами. Что интересно, консоль можно будет ставить не только в горизонтальное положение, но и в вертикальное, а это уже нечто совершенно новое.

Кроме того, **PlayStation 2** обладает возможностью проигрывать не только игры для PlayStation и **PlayStation 2**, но и видеодиски формата DVD (не говоря уже об обычных музыкальных дисках). Причем смотрите, как это все поставлено. Игры для **PlayStation 2** можно будет выпускать как на DVD, так и на CD, причем CD теперь будут не черного, а синего цвета, тогда как DVD останутся серебристыми, неокрашенными. Так что приставочка, полу-



чается, предназначена не только для игры. В комплекте с самой приставкой будет поставляться также и контроллер Dual Shock 2, новая карточка памяти на 8 мегабит, демодиск, а также комплект шнуров. О Dual Shock 2 надо сказать дополнительно. Внешне он практически ничем не отличается от привычного нам первого Dual Shock, но имеет ряд новых и полезных черт. Если быть точным, новая полезная функция одна, но зато она стоит десятка новинок. Квадрат, треугольник, кружок и крестик стали аналоговыми, то есть чувствительными к нажатию. Играть так, во-первых, становится приятнее, потому как кнопки одновременно приобретают отзывчивость, а во-вторых, это открывает новые игровые возможности. По слухам, новые функции будут использованы Namco в Tekken Tag Tournament

(об играх для **PlayStation 2** читайте ниже), то есть сила удара, возможно, будет зависеть от силы нажатия. Правда, если это действительно так, то победителем станет только игрок, который додумается бить по кнопкам кирпичом.

Расстраивает то, что к PlayStation, в отличие от Nintendo 64 и Dreamcast, нельзя подключить четыре контроллера, не используя дополнительных устройств и, соответственно, не тратя лишних денег. Для пультов предназначено лишь два порта, но выпуск Multi-Tap уже планируется, о чем на выставке также сказали. К слову, для **PlayStation 2** также было объявлено одно интересное периферийное устройство, известное как... PocketStation. Если помните, компания Sony передумала выпускать его в Европе и Америке, но теперь все, по-видимому, будет по-другому.

А где модем, где возможность играть по сети? Как обещает Sony, все это появится, но немного позже (где-то в районе 2001 года). Причем в сети можно будет не просто играть, но и скачивать различные апдейты к существующим играм, дополнительные уровни и прочие полезные штуки. Естественно, все это нужно где-то хранить, а потому в продаже появится и жесткий диск, на который все добро можно будет пихать. Но все это позже, примерно через год после появления приставки в продаже. Придется подождать.

Конечно же, сразу после того, как общественности показали приставку, хлынули анонсы игр. Игры — это главное для приставки, на которой они выходят, а потому давайте получше познакомимся с самыми интересными их образцами.

## Tekken Tag Tournament

Жанр: fighting  
Разработчик: Namco  
Выход: март 2000





Вообще-то, про эту игру мы успели вам ранее рассказать, но вернуться к ней сейчас действительно необходимо.

Дело в том, что Tekken Tag Tournament на первой PlayStation не появится, а его модернизированный перевод с игровых автоматов выйдет только на **PlayStation 2**. Последнюю Namco и показала на TGS. Внешне Tekken Tag Tournament выглядит достаточно солидно и производит достаточно сильное впечатление, даже несмотря на некоторые недостатки, которых на мощной **PlayStation 2** мы, честно говоря, не ожидали увидеть. Игровой же процесс, судя по всему, остается таким же теккеновским, как и раньше, только с добавлением tag-режима, то есть возможности смены одного бойца на другого непосредственно во время боя. Масса бойцов на выбор из всех предыдущих игр серии должны порадовать всех поклонников Tekken, а новое графическое оформление обещает сделать Tekken Tag Tournament одной из красивейших игр в жанре.

## Gran Turismo 2000

Жанр: гонки  
Разработчик: Polyphony Digital  
Выход: 4 марта 2000



Показанная на TGS демка Gran Turismo 2000 мало чем визуально отличалась от того, что мы видели весной на E3, но и это очень даже неплохо. Особенно красиво смотрятся автомобили — все в бликах света, яркие, просто невероятные. Трассы пока смотрятся не настолько потрясающе, но тоже ничего. Оригинальный грантуризмский геймплей остается на месте, реальные лицензированные авто прилагаются, а фэнзу большее вряд ли понадобится.

## Street Fighter EX3

Жанр: fighting  
Разработчик: Arika  
Выход: 4 марта 2000



Компания Arika, основанная одним из создателей Street Fighter 2, ушедшим из Capcom, готовит к выпуску **PlayStation 2** третью часть своей мини-серии трехмерных Street Fighter'ов, не пользующихся особым почетом у поклонников главного Capcom'овского творения. Street Fighter EX3, в общем, выглядит не так сильно, как хотелось бы, хотя кого-то поразит и это. Над игрой надо еще работать и работать, и, хотелось бы верить, Arika и Capcom именно это и оставшееся до релиза время и сделают.

## Dark Cloud

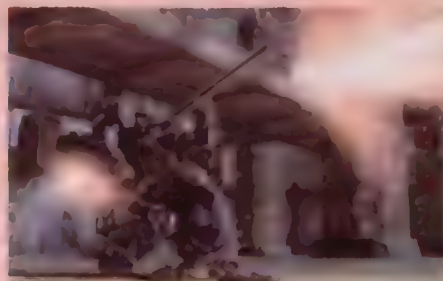
Жанр: RPG  
Разработчик: Sony  
Выход: 2000



Sony очень быстро смекнула, что новой приставке просто необходима неплохая ролевая игра, за разработку которой она и взялась. Называться она будет Dark Cloud. Игра интересна тем, что игроку придется не только бродить по миру (и не только бродить, но и летать — у основного персонажа есть ковер-самолет), выполняя свою героическую миссию, но и изменять этот самый мир. Можно отстроить городок главного героя, провести тропинки и так далее. Точно сложно сказать, как это все в итоге будет выглядеть, но похоже, нас ожидает нечто интересное. Визуально Dark Cloud весьма привлекательна, что большинство геймеров оценит по достоинству.

## Armored Core 2

Жанр: action  
Разработчик: From Software  
Выход: 2000



Сиквел Armored Core от From Software действительно представляется интересной игрой, следующей путем своего предка, но устраняющей его недостатки и поражающей видом красивых многотонных роботов. По словам разработчиков, все задумки, не реализованные в свое время на PlayStation, найдут свое место на PlayStation2, что превратит Armored Core в еще более восхитительную игру. Кроме того, в игру встроен режим игры на двоих, и, возможно, к нему добавится и поддержка Multi-Tap.

## New Ridge Racer

Жанр: гонки  
Разработчик: Namco  
Выход: 2000



Как точно будет называться новая часть знаменитого гоночного сериала — пока неизвестно, а потому на некоторое время она остается просто «новым Ridge Racer для PS2». Машины в нем не такие блестящие, как в Gran Turismo 2000, но в общем игра вызывает больше симпатий. Красиво, быстро, в стиле прежних Ridge Racer, но еще круче. Несмотря на отдельные недоработки, которые можно пока простить (игра готова на 10%), эта Namco'овская гоночка радует глаз. Некоторым она даже нравится больше всех других проектов, продемонстрированных для PS2.

## The Bouncer

Жанр: fighting-action  
Разработчик: Square/Dream Factory  
Выход: 2000



Издатель	Игра	Жанр
ASCII CORPORATION	Flower Sun and Rain*	Action Adventure
	Panic Surfing*/ Opus Corporation	Sport Action
Asmik Ace Ent., Inc.	SIDEWINDER MAX*	леталка
BANDAI CO.,LTD.	MOBILE SUIT GUNDAM*	3D Action
CAPCOM CO.,LTD.	Oni Musha*	Action Adventure
	Street Fighter Ex3*/ ARIKA CO.,LTD.	Fighting
	Resident Evil serieis	Survival Horror
Electronic Arts Square K.K.	XFIRE*	стрелялка
ENIX CORPORATION	BBD2000*	симулятор
	BUST A MOVE3*	танцы
	EXOTICA*	Action RPG
	Fighting QTs*	TV Game
	SONNETTE*	Love Story
	Star Ocean 3*	RPG
From Software, Inc.	ARMORED CORE 2	стрелялка
	ETERNAL RING	RPG
Genki Co.,Ltd.	JADE COCOON2 STORY	RPG
	OF THE TAMAMAYU2*	
HUDSON SOFT CO.,LTD.	BLOODY ROAR 3*	3D Fighting
	BOMBERMAN 2001*	Action
IDEA FACTORY CO.,LTD.	SKY SURFER*	Sports
Imagineer Co.,Ltd.	WILD WILD RACING	Racing
KONAMI Co.,Ltd.	DRUM MANIA/ KCEJ.	Action
	GRADIUS */ KCET	Sports
	JIKKYOU WORLD SOCCER 2000*/ KCEO.	Shooting
NAMCO LIMITED	500GP*	гонка
	NEW RIDGE RACER*	гонка
	TEKKEN TAG TOURNAMENT*	Fighting
Sony Computer Entertainment Inc.	BOKU TO MAOH (The King and I)*	(shadow/ghost story) RPG
	DARK CLOUD*	(geo-rama) RPG
	DEN-SEN*	Action
	FANTAVISION*	Action
	GT2000*	Racing
	I.Q REMIX*	Puzzle
	POPOLOCROIS III*	(romantic-anime) RPG
	SPLASH DIVE*	Action
Sony Music	L'Arc-en-Ciel(TBC)	Music
Entertainment (Japan) Inc.	TENCHU 2*/ ACQUIRE Corp.	Action
T&E SOFT, Inc.	3D GOLF*	Sports
TAKARA CO.,LTD.	CHORO Q HG*	Adventure Race
TECMO Ltd.	NINJA GAIDEN(Kunai)*	Action
	UNISON*	Gein™ Action
TITUS Japan K.K.	Roadsters trophy 2000/ YUKE'S Co.,Ltd	Car Racing
	Robocop	Action
UEP Systems, Inc.	New Cool Boarders*	Snowboard
VIDEO SYSTEM CO.,LTD.	F-1*	гонка
XING INC.	FIGHTING ILLUSION K-1 GRANDPRIX*	Sports



The Bouncer — игра достаточно таинственная, так как толком неизвестно, что она собой в конце концов будет представлять. Вероятнее всего, это будет нечто вроде Ehrgeiz, смешанного с капкоммовским Final Fight. Только на четверых. Нечто, сочетающее в себе черты файтингов и action. Фрагменты The Bouncer мы видели уже раньше и даже писали о ней. Всем казалось, что это Ehrgeiz 2, ведь и разработчик тот же, и внешне смахивает. Ан нет, это новая игра. Подождем новых подробностей, ведь сейчас мало что известно — публике на TGS в демке дали только камерой покрутить, да освещением порулить, но никак не поиграть.

## Kessen

Жанр: стратегия  
Разработчик: Koei  
Выход: 4 марта 2000



Kessen — это совсем не та игра, которой можно восторгаться. И вообще, сказать что-либо о ней довольно сложно. Стратегическая игра от Koei, действие которой разворачивается в средневековой Японии, а самой заметной чертой является присутствие пятидесяти красивых лошадей на экране одновременно. Каков игровой процесс — никто не знает (да и неважно, главное ведь — лошади), потому что Koei упорно показывает только видео своей эпической игры. Kessen — штука довольно своеобразная, особенно на фоне других проектов, а потому мы и привлекаем ваше внимание к этой игре.

Также вместе с вышеперечисленными проектами компания Sony и ее партнеры объявили и о выходе в следующем году следующих проектов от многочисленных японских компаний. О них мы абсолютно ничего не знаем, поэтому воздерживаемся от своих комментариев.



# Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством"

Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ  
По итогам ушедшего года борьба с пиратством  
приобрела более масштабную форму:  
- изъято контрафактной продукции - более 700 000  
нелегальных копий  
- проведена огромная профилактическая работа  
- наработана практика ведения судопроизводства  
по авторскому праву  
- привлечены к уголовной и административной  
ответственности 168 человек - нарушителей  
авторского права



[www.elspa.ru](http://www.elspa.ru)



# COLIN MCRAE RALLY 2

Англия. Компания Codemasters. «Статус» — если не боги в программировании игр для PlayStation, то очень близки. Colin McRae. Если не бог раллийных гонок, то очень близок. Colin McRae Rally. Если не божественный симулятор чемпионата мира по ралли, то очень-очень близко. Colin McRae Rally 2. Если не продолжение, то что?!

**Д**а, дорогие читатели. У всех нас снова есть повод для ликования, ибо молвы услышаны и нас ждет продолжение этого бессмертного хита от английских разработчиков. Туманный Альбион безоговорочно считает, что именно Codemasters являются самыми лучшими разработчиками для приставки от Sony, и причин для этого несколько. Путь к славе начался с создания серии аркадных гонок Micro Mashines, но настоящий успех пришел именно с выпуском первой части Colin McRae Rally. Как считают многие зарубежные (а особенно английские игровые журналы), в игре было все: отличная графика, прекрасное управление, а главное — высокая реалистичность происходящего, затмевающая собой даже потуги Gran Turismo. Должен заметить, что к этим дифирамбам стоит относиться с осторожностью, ибо к оценкам примешивается национальная гордость англичан, которая вытягивает на вершины британского хит-парада сомнительные произведения «национальных» разра-

ботчиков, даже если они являются откровенной ерундой. Признаюсь, меня чувство предвзятости по отношению к Colin McRae Rally не покидало даже после ознакомления с игрой. Но стоило взять в руки контроллер и проехать парочку трасс, как все стало на свои места. Это, безусловно, самый лучший симулятор раллийных гонок на приставке. Никакие там V-rally, да простят меня поклонники данного творения Infogrames, даже рядом не стояли. Стоит, тем не менее, отметить, что датированная 1996 годом игра сегодня смотрится немного устаревшей, а, следовательно, Codemasters имеют все предпосылки для создания продолжения — Colin McRae Rally 2. Чем они сейчас во всю и занимаются. И активно помогает им в этом сам бог раллийных гонок — господин McRae.

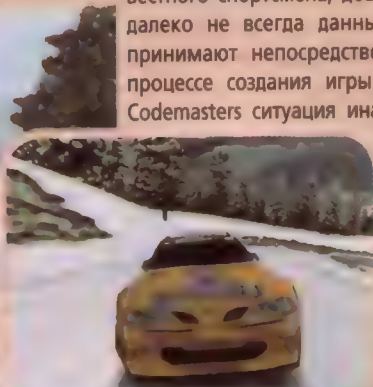
Российские читатели нашего журнала, возможно, спросят: «А что, собственно, такого в этом самом господине?». Согласен, игр, имеющих в названии имя того или иного известного спортсмена, довольно много, но далеко не всегда данные знаменитости принимают непосредственное участие в процессе создания игры. В случае же с Codemasters ситуация иная: разработчики пригласили и уговорили Colin'a вплотную подойти к работе над проектом — богатый опыт именитого гонщика приго-



дился в создании трасс, программировании поведения автомобиля на трассе и его последующей обкатке по виртуальным просторам игры. Codemasters купили лицензии на использование практически всех участвующих в настоящих гонках автомобилей — Subaru еще никогда так хорошо не смотрелась ни в одной игре.

Говорят, что Colin McRae очень ответственный человек, который всегда старается все сделать наилучшим образом. Он следил за каждой мелочью в процессе создания игры, помогал советами, и, возможно, именно благодаря такому вниманию с его стороны Colin McRae Rally получилась просто великолепной. Но, как говорится, всегда есть место для улучшений.

Codemasters подошли со всей серьезностью к работе над второй частью, а господин McRae им во всем старается помогать. Интересный момент: компания Infogrames спонсировала один из этапов чемпионата мира по ралли, в результате чего на всех автомобилях красовались наклейки V-Rally 2. Колин отказался садиться в свой Ford Focus (гонщик сменил команду — прощай, Subaru!) до тех пор, пока всю рекламу французского разработчика не удалили с машины. Кстати, Ford Focus Martini Colin'a был на прошедшем в сентябре 1999 года в Москве автосалоне. Все желающие могли потрогать и сфотографироваться с прекрасными девушками из команды Martini.





# CRASH ANDICUT WARPED





Графика во втором Colin McRae все еще в состоянии радовать глаз даже самого искушенного в гонках игрока. Жалко что Gran Turismo 3 будет все-таки лучше.



Посмотрите на скриншоты, уважаемые читатели, и прослезитесь... от радости, ибо вас ждет такое зрелище, равных которому не может представить ни одна из существующих на PlayStation гонок. Codemasters добились практически невозможного — количество полигонов, из которых состоит машина, было увеличено с 400 до 700! Среди прочих наворотов стоит упомянуть работающие фары, поворотники, полупрозрачные стекла автомобиля, через которые видно водителя, а также новая техника отражения света от лакокрасочного покрытия машины — так, простите за банальность, реально на PlayStation не выглядело ни одно транспортное средство.

Никто, в общем-то, и не сомневался, что игра будет красивой, но не за это народ любит Colin McRae Rally. Реализм происходящего поставлен во главу угла, и именно для этого пригласили Colin'a. Сейчас разработчики вовсю работают в двух направлениях: механическая часть виртуального транспортного средства и улучшение алгоритмов расчета повреждений.

McRae и его штурман Nicky Grist вместе с командой программистов отправились в Барселону, где вовсю накапались на настоящем раллийном Форде. Codemasters пытаются передать ощущение от вождения настоящего автомобиля в трудных условиях ралли. Такие поездки позволили сделать ряд выводов, которые легли в основу работ по улучшению поведения машины на трассе в игре. Полной «переделке» подверглись управление и подвеска. Colin постоянно участвует в соревнованиях, потому как только у него выдается свободное время, разработчики похищают его для обкатки виртуального автомобиля. Как человек практичный, McRae мо-



жет помочь не только советом, но и, например, взять и еще раз показать на настоящей машине, как выглядит какой-нибудь не получившийся реалистично в игре занос в жизни. Подвеска в результате таких «наглядных примеров» тоже была переработана, теперь всевозможные крены, заносы, прыжки полностью удовлетворяют запросам Colin'a, ну а мы в свою очередь получим практически настоящий (но при этом виртуальный) раллийный автомобиль.

В последнее время стало очевидно, что без взаимодействия программистов и автопроизводителей ни одна игра, претендующая на реалистичность, обойтись не может. Colin McRae Rally 2 — не исключение. Как уже говорилось, все участвующие в заездах машины были лицензированы у соответствующих команд. Но Codemasters пошли дальше: используя связи (и участие в команде Ford) все того же Colin'a, разработчики смогли добыть настоящие телеметрические данные Ford Focus! Их сразу же заложили в программу, в результате чего машина зажила полноценной виртуальной жизнью, добавляя очередное очко в графу реализма.

Алгоритм расчета повреждений — еще один повод для гордости разработчиков. Как и в первой части, игрок сможет изрядно помять выбранный автомобиль, но на этом измывательства не кончатся. Машина будет переворачиваться, терять детали, например, бампер или колеса. Естественно, без колес доехать до финиша будет очень и очень непросто — как и в реальной жизни.

Codemasters, понятное дело, сфокусировались не только на машинах. Во вто-

рой части Colin McRae Rally стало еще больше существующих на самом деле трасс, пролегающих в различных уголках Европы. Повзрослела и их детализация: взять хотя бы Англию, где обилие мелочей, таких, как надписи в витринах, пабы и указатели, вносят приятное разнообразие и местный колорит в гонку. Не обошлось и без «самодельных» трасс, над которыми поработал и Colin — именно эти шедевры являются самыми сложными в игре. Освещение и погодные условия заставляют биться мое сердце в ускоренном режиме. К езде ночью и днем все уже привыкли, но как же красиво все подсвечивается ночью включенными фарами! Ни в коем случае нельзя забывать об изменениях погоды. Начался заезд, как вдруг начинается дождь или, что еще хуже, снег. В общем, нет таких погодных условий, в которых бы не пришлось проводить заезд.

Если вы любите гонки, то Colin McRae Rally 2 именно для вас, конечно, при условии, что вас не смущает довольно высокая сложность игры. Как бы то ни было, шедевр от Codemasters придется еще довольно долго ждать, разработчики обещают закончить работы где-то в начале лета 2000 года. И как личное пожелание: я очень надеюсь, что одновременно ведутся работы над переводом игры для PlayStation 2. Colin McRae Rally 2 того однозначно заслуживает.





- |           |                            |
|-----------|----------------------------|
| <b>18</b> | <b>GRANDIA</b>             |
| <b>21</b> | <b>TRACK &amp; FIELD 2</b> |
| <b>22</b> | <b>TWISTED METAL 4</b>     |
| <b>24</b> | <b>TEST DRIVE CYCLES</b>   |
| <b>25</b> | <b>SUPERCROSS CURCUIT</b>  |

**Up**

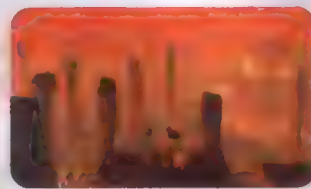
**CKOPO**



- |           |                               |
|-----------|-------------------------------|
| <b>26</b> | <b>MISSILE COMMAND</b>        |
| <b>26</b> | <b>KONAMI RALLY</b>           |
| <b>28</b> | <b>TOCA WORLD TOURNG CARS</b> |



# GRANDIA



**Grandia.** Для владельцев SEGA — учащенный пульс, восторженные возгласы и прочие проявления радости. Для всех остальных — до недавнего времени всего лишь еще одна ролевая игра. Но подождите, ибо именно этот проект может реально подвинуть Final Fantasy на троне лучшей РПГ для Sony PlayStation.

**Н**ачать же хочется с краткой исторической справки. Компания Game Arts появилась на свет в самом начале девяностых, приобрела известность в 1992-м, выпустив свою первую РПГ для ныне забытого (заслуженно) всеми дополнения к Sega MegaDrive под названием Sega CD, который был одним из самых первых проигрывателей компакт дисков для игровых приставок. Был он (Sega CD) как в техническом, так и экономическом плане провальным, однако ряд более или менее успешных игр все-таки появился именно для этого аппарата. Таким образом, Lunar — первая ролевая игра компании Game Arts, обладавшая

прекрасным саундтреком, впечатляющими рисованными в стиле Аниме заставками. Но разработчики не смогли реализовать всех своих задумок на ущербной Sega CD, что заставило их вернуться к проекту и переделать его с использованием новых аппаратных мощностей сперва для Saturn, а затем и для нашей любимой PlayStation. Надо сказать, Lunar и его продолжение (над его переводом для Sony уже ведутся работы) смогли добиться большого успеха, а компанию Game Arts сделать весьма уважаемой как в Японии, так и в США.

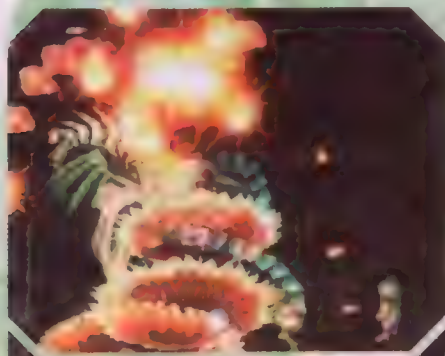
И вот в один прекрасный день разработчики заявляют, что в их темных подвалах кипит работа над Final Fantasy VII-киллером под названием **Grandia**. Подобное заявление любой другой компании вызвало бы как минимум легкую усмешку, однако не в случае с Game Arts. Японские фанаты ролевых игр (именно им в первую очередь всегда достаются самые хорошие РПГ) стали отсчитывать дни до выхода в свет очередного шедевра от создателей

Lunar. Платформой была выбрана Saturn от Sega, которая на тот момент была достаточно популярной. Это-то в конечном итоге и стало самой большой ошибкой.

Выход **Grandia** откладывался столько раз, что все и не надеялись когда-либо увидеть эту игру. Наконец, когда же Game Arts все-таки завершили работу над проектом, Sega отказалась от поддержки Saturn в пользу Dreamcast, в результате чего релиз этой прекрасной игры прошел без особой помпы.

Разработчики остались сильно разочарованными, поэтому, посоветовавшись, решили создать ремейк **Grandia** для доминирующей приставки — Sony PlayStation. Надо сказать, что опыт у Game Arts есть — Lunar SSSC тому наглядный пример.

Хочется отметить, что **Grandia** ни в коем случае не является Final Fantasy VII-киллером. Это, тем не менее, не означает, что игра хуже или лучше, она просто другая. Творение Square выполнено полностью с использованием отрендеренных на мощных графических станциях фонов, по которым в некоторых ограниченных местах могут перемещаться трехмерные полигональные фигурки героев. Спорный подход, который, однако, был также применен и в последующей Final Fantasy VIII (которая вот-вот выйдет в Евро-



По своему дизайну Grandia действительно похожа на хороший японский мультфильм. И именно это привлекло к ней огромное число поклонников.



пе) с большим успехом. За безумной красотой картинки скрывается невысокая интерактивность и статичность происходящего. Более того, все это накладывает определенные сложности на разработчиков — тратится уйма времени на рендеринг всевозможных фонов, которые, в свою очередь, занимают много места на диске с игрой. Это место, в свою очередь, можно было бы использовать для озвучки или новых квестов, диалогов, да чего угодно! НО ВЕДЬ КРАСИВО!

Game Arts в своих предыдущих работах использовала лишние мегабайты компакт дисков под заставки, выполненные в стиле Аниме, нарисованные профессионалами в области мультипликации и озвученные настоящими актерами. А как вам нравятся песни со словами, написанными специально для игры? Такого в других РПГ еще не было. Из чего можно сделать один довольно спорный вывод: совсем не обязательно тратить уйму времени и денег на рендеринг фонов и заставок для создания атмосферы в игре, если можно добиться подобных же переживаний и ощущений другими, пусть не более дешевыми, а действующими на ином чувственном уровне ощущениями. А музыка, согласитесь, зачастую имеет куда большее эмоциональное влияние на человека. Нельзя сказать, что композитор в Game Arts лучше/хуже своего коллеги из Square, просто они работают по-разному, а музыка в конкурирующих РПГ позиционируется по-разному. В играх Square — это всего лишь фон для красивой графики, когда Game Arts считает, что именно музыка должна создавать, наравне с графикой, атмосферу происходящего.

Это не значит, что графической стороне вопроса совсем не отводится места, наоборот, в **Grandia** впервые компания

смогла отказаться от рисованных фонов и перейти к полностью трехмерным ландшафтам, городам и подземельям (напомню, что в *Final Fantasy VII* трехмерными были лишь персонажи).

По своему желанию игрок может вращать камеру как ему заблагорассудится, компас покажет, куда следует двигаться. Использование свободной точки обзора позволило разработчикам внедрить ряд интересных ловушек и секретов, нехарактерных для ролевых игр, ибо теперь для того чтобы обнаружить какой-нибудь сундучок с полезным доб-



ром, придется немного «космотреться».

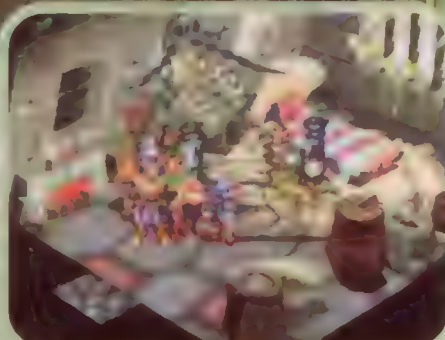
Трехмерный движок имеет в свою очередь ряд мелких проблем. Во-первых, на некоторых богатых деталями ландшафтах при вращении камеры игра заметно начинает тормозить. Во-вторых, когда одни города и иные локации сказочно красивы, другие разочаровывают скучными текстурами и дизайном. Наконец, излюбленные проблемы 32-х битных приставок — выпадение текстур, грубоватость трехмерных объектов и прочие знакомые по любой игре владельцу PlayStation мелочи.

После всех моих многочисленных рассуждений о музыкальном оформлении игр Game Arts от **Grandia** ждешь звукового оформления на пять с плюсом, и игра не разочаровывает. Музыка записана с использованием технологии Skywalker Sound, что позволяет добиться исключительного по своей чистоте звучания. Приятно радует и количество мелодий, а своим разнообразием они удовлетворяют практически любого любителя РПГ.

Заканчивая с оформлением **Grandia** надо сказать о заставках, которые, как уже говорилось выше, по традиции Game Arts рисованные, озвученные настоящими актерами и оставляют самые хорошие впечатления.

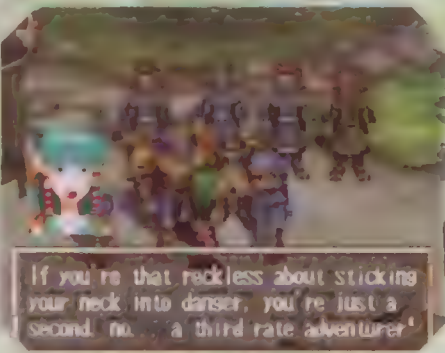
Теперь самое время поговорить об игровом процессе. Сразу надо сказать, что **Grandia** длиннее *Final Fantasy VII*, на прохождение требуется 60 с лишним часов игрового времени, что меня, например, как заядлого фаната РПГ, очень радует. В **Grandia** нужно много общаться со всевозможными обитателями игрового мира, ибо информация, которой они де-

It rains! Indeed, it is raining!  
Oh, no!



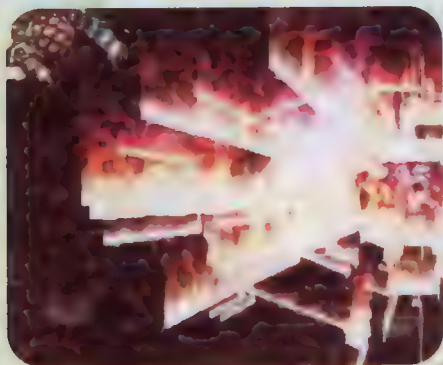
лятся с главным героем, подается постепенно, иногда нужно поговорить 3-4 раза, для того чтобы узнать все о собеседнике. Здесь хочется отметить работу Sony. Эта компания работает не только над переводом, но и над полной локализацией игры для англо-говорящей части земного шара. Это значит, что все озвученные диалоги будут записаны заново с использованием новых актеров, а остальные переведены не дословно, а с применением понятных американскому и европейскому игроку шуток, понятий и прочих ассоциаций. Следует поиграть, чтобы оценить объем работы переводчиков — молодцы, ребята! Пуриты могут возмутиться, дескать, испортили, ну тогда и играйте в японскую версию!

Вообще, мир **Grandia** яркий, добрый и веселый, а сюжетная линия (чуть позже) не подразумевает глобальной аннигиляции, как в *Final Fantasy*. Квест скорее «домашний», личный — по ходу игры вы можете полностью узнать своих героев, их желания и мотивацию; по-



If you're that reckless about sticking your neck into danger, you're just a second... no... a third rate adventurer!





нать, почему они стремятся к цели. Разработчики пытались добиться эдакого родства со своими персонажами. Всего одновременно под вашим руководством их четыре, а сюжет сам диктует, кто и когда присоединится/уйдет из команды. Может быть, это кому-то и понравится, ведь в Final Fantasy VII можно было самому определять, кто будет помогать в спасении мира. Но согласитесь, что чем дольше те или иные персонажи были в рядах вашего отряда, тем более отставали в своем развитии остальные, а ничего больше не раздражало, как «прокачка» до какого-нибудь очередного уровня этих самых (простите за повтор) оставшихся. В Grandia все герои более или менее сбалансировано продвигаются в своем развитии, не отягощая играющего заботой об обучении «резервистов».

Бои вообще можно избежать по следующим причинам. Враги, также как и ваша команда, занимаются своими делами, атакуя лишь после установления зрительного контакта с героями, но даже после этого можно от них убежать, что особенно актуально, когда ваш отряд не на пике возможностей или на грани смерти после очередного тяжелого сражения. Бои же проходят по знакомой владельцам Final Fantasy VII схеме: время стоит, пока вы решаете, какую команду дать герою, и снова начинает идти, когда эти команды выполняются. Но есть и ряд нововведений — у сражающихся сторон есть определенный радиус действия, который нужно учитывать во время боя. Скажем, для нанесения удара мечом нужно подойти к врагу, а у вашего героя может просто не хватать «очков радиуса действия» (range points), в результате чего он остановится на полпути. Все это добавляет некоторый новый стратегический элемент в знакомую формулу ведения боя.



Выиграв поединок, ваша команда получает очки опыта и прогрессирует в своем умственном и физическом развитии, как и во всех других ролевых играх. Но и здесь есть некоторые нововведения. Чем больше используется одно и то же оружие, тем лучше обращается с ним герой. Такая же ситуация и с магией. Постоянно используя заклинания одного элемента стихии, маг получает все более сильные заклинания. Более того, у разных персонажей разная магия. Одни могут только лечить, другие использовать только атакующие заклинания.

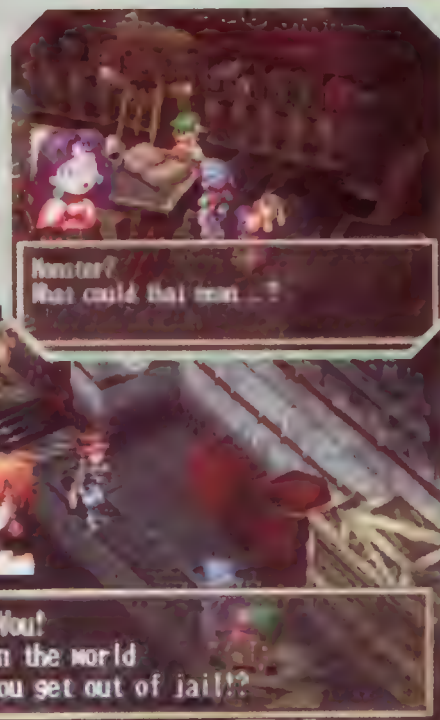
В заключение стоит рассказать, что собой представляет мир Grandia. Когда-то давным-давно планетой правила раса мудрых и добрых существ. Было это так давно, что история уже и не помнит, почему разделили они мир на две половины гигантской, доходящей до небес стеной, а затем скинули брентную оболочку и превратились в существ из света и мысли. После их исчезновения по одну сторону стены поселились люди, а по другую — «раса рога-рых и жестоких». Человек развивал технологию, демоны же — религию и магию. Люди создали мощное государство с сильной армией во главе с генералом Баалом, который, преследуя свои темные цели, ищет по всему миру следы исчезнувшей расы Древних. Его главная цель — столица этих существ Аренто. Помешать ему должен выбранный судьбой пятнадцатилетний мальчик Джастин и его друзья Сю и Фина.

Сюжет не несет в себе никакого мрачного драматизма, который повсеместен в Final Fantasy VII, что приятно, ибо надо уже отдохнуть от постоянного светопрествления. Все не спеша, постепенно и, главное, абсолютно не напрягает, в этом-то и заключается традиционный стиль повествования Game Arts, который в конечном итоге приводит к интересной и неожиданной развязке.



Что хочется сказать в заключение? Мы с вами видим не так много не Square'овских РПГ, так что те, которые все-таки удосуживаются перевода, заслуживают особого внимания. Ведь, согласитесь, нет ничего хуже, чем слушать сказки одного и того же рассказчика, пусть и очень хорошего. Игры серии Final Fantasy все-таки, наверное, самые лучшие РПГ в мире, однако работы Game Arts стоят с ними практически на одном, но несколько другом уровне, ибо они добрее и человечнее. А что касается Grandia, то оценить ее придется вам, дорогие читатели, так как я свой выбор уже сделал. Grandia куда лучше, чем Final Fantasy VII.

OPM 





# TRACK & FIELD 2

Три года назад Konami накормила значительную часть рынка продуктов для платформы PSX игрой Track & Field и накормила, надо сказать, сытно: на Западе игра держалась в двадцатке самых популярных не один месяц. Игра состояла из небольших, но, тем не менее, достаточно детальных спортивных симуляторов, и ее изюминка заключалась в том, что, устав от одного вида спорта, игрок всегда мог переключиться на другой. Track & Field, как и следует из названия, включала виды спорта, которые проводятся на треке и на поле.

**Н**овый Track & Field предлагает посредством интенсивного уминания и массирования джойпэдов испытывать свои силы в двенадцати видах спорта. Если конкретизировать, то в игре есть тяжелая атлетика (пока подъем тяжестей ограничивается классической штангой), прыжки в длину, соревнования в гимнастических дисциплинах и по легкой атлетике, бег на среднюю дистанцию, метание молота, велоспорт. Разумеется, в игре остался и бег на 100 метров - самый популярный вид спорта в первом Track & Field. Поскольку все мыслимые виды спорта, практикующиеся на стадионе, были перебраны еще в первой серии игры, Konami решила вынести на трек и поле такие дисциплины, как прыжки в воду, гребля на каноэ и некоторые другие, поместить в рамки стадиона, на которые невозможно. Фирма, на первый взгляд, исчерпала потенциал современного спорта, включив все канонические дисциплины, и, вероятно, в Track & Field 3 будут включены соревнования по «непризнанным» видам спорта: британский бег с бревнами или поднятие каменных блоков. В этой серии можно будет состязаться с тремя другими живыми игроками. Широкий спектр воплощенных видов спорта дал аниматорам возможность показать, как хорошо способны они изобразить движения человека, ведь в этой игре люди совершают все мыслимые и немыслимые вещи (шутка). Даже в ранних «эскизах» игры персонажи движутся очень реалистично, разве что атлеты бегут как-то странно, чрезмерно отклонив корпус назад. Наблю-

дается также и некоторая преемственность: графический движок чем-то напоминает движок первой серии, хотя это, несомненно, разные разработки. По сравнению с первым Track & Field игра выглядит шедевром, но вот как она будет выглядеть на фоне современных конкурентов, покажет лишь время. Сейчас игра находится в столь ранней стадии изготовления, что в электронном мире мало кто знает даже о ее существовании. Ходят слухи, что издавать эту игру будут и на новые приставки Dreamcast и PlayStation 2, хотя никто пока эту игру там не видел. Стоит отметить, что после выпуска информации по данному проекту в середине августа Konami неожиданно «села на дно», и теперь какие-либо упоминания о ней в пресс-релизах отсутствуют. Связано ли это с какими-нибудь значительными изменениями в самой игре? Нам остается только ждать и надеяться на то, что ее разработчик все-таки сможет и во второй раз предоставить нам посвященную легкой атлетике высококачественную игру, в которой



великолепная графика прекрасно бы сочеталась с интересным игровым процессом. Несомненно, такие игры как Track & Field предназначены далеко не для всех игроков. Тем не менее, для ценителей жанра она явно станет настоящим подарком.

OPM



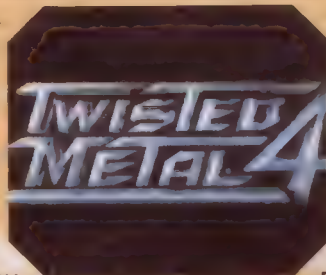


# TWISTED METAL 4

Популярность серии Twisted Metal воистину поразительна. Поразительна она не своими масштабами, а своей статичной долговечностью. Только если в былые времена Twisted Metal нравился огромной массе игроков, то теперь она больше держится на фанатах. Так было и с версиями, сделанными фирмой SingleTrac, и с игрой, что была произведена собственноручно, внутри 989 Studios.

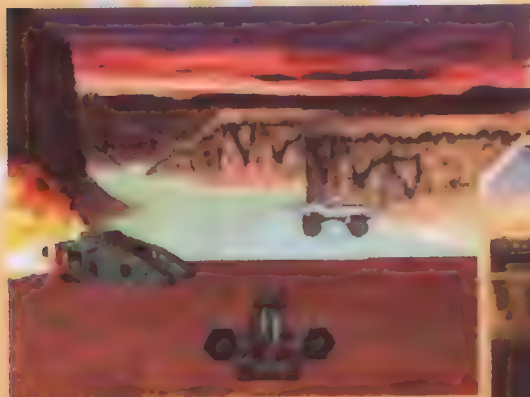
Причиной тому была не очень продуманная (а может, наоборот, сверхдальновидная) политика разработчиков, которые вносили в игру мало идейных нововведений, изменяя лишь ее облик. В конце 1998-го американские поклонники игры буквально очистили полки магазинов от этой игры, сделав ее самым продаваемым продуктом квартала, однако особенно известной ей не было суждено стать. Теперь нам предстоит узнать, сможет ли и в этот раз Twisted Metal продержаться исключительно на энтузиазме поклонников. Судя по всему, 989 Studios продолжает придерживаться своей обычной стратегии, используя старую и проверенную формулу и «подкручивая» различные мелочи тут и там: добавив новые уровни и новых персонажей. Если что и очевидно прогрессировало в серии, так это были

персонажи. А персонажи, как известно, не приходят одни: с ними в игре появляются новые машины, лучшие образцы военной технической мысли, предназначенные для уничтожения ближнего уникальными для каждой способами. Каждая машина оснащается своим новым оружием и атакует особым способом. Все они могут оснащаться и переоснащаться по желанию игрока — нововведение, которое давно стоило бы претворить в Twisted Metal. Естественно, в Twisted Metal 4 оставлены привычные машины из прошлых серий, все они увешаны новыми пушками и приукрашены новым устрашающим дизайном. Управлять игрой станет гораздо проще и набор комбо-движений значительно увеличится — в общем, игра идет по пути симуляторов боевых искусств восточного происхождения: специальных ударов становится в каждой последующей серии больше, и вы-

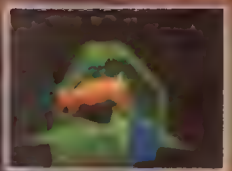
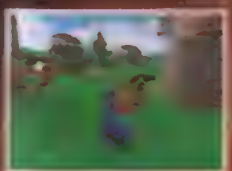
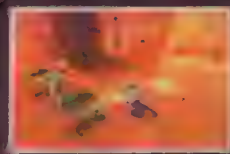


полнять их становится проще. Судя по всему, скоро в игру придется вообще играть только при помощи специальных приемов. Физика игры была отшлифована практически до совершенства еще в Twisted Metal 3, машины могут переворачиваться, будучи на двух колесах,

проезжать двумя другими по одной из машин оппонентов и проделывать другие акробатические трюки. Новый движок сможет перенести нагрузки перегруженных второстепенными объектами арен. По сравнению с третьей серией в Twisted Metal 4 довольно ощутимо расширены игровые арены, теперь действительно есть где спрятаться и посидеть в засаде. Фон арен в новой игре будет более «реальным»: то есть будет больше анимации и разрушаемых объектов окружающей среды. 989 Studios также сулит обновить сюжет, хотя это она сулила каждый раз. Ну а самым главным элементом игры будет, конечно, режим Deathmatch, в котором вы сможете переехать автомобилем шею лучшего друга или друзей. Этот режим существовал и в Twisted Metal 3 и вряд ли чем удивит любителей PlayStation, но, тем не менее, это самая интересная часть игры. Единственным изменением в нем станут лишь специальные игровые арены, предназначенные исключительно для него. В который раз 989 Studio получает возможность доказать себе и миру, что нововведения в области игрового процесса важны не менее, чем высокий уровень продаж. Кто знает, воспользуется ли компания ею и можно ли вообще улучшить и без того популярную игру.







# SAURO THE DRAGON

Оригинальный  
диск с инструкцией  
на русском языке



HENRY





# TEST DRIVE CYCLES

Infogrames решила по максимуму использовать популярность торговой марки «Test Drive», отодвигаясь в своих разработках все дальше от первой игры с таким названием времен 80-х, в которой игрок преодолевал дистанции на спортивных машинах по дороге, зажатой между обрывом и скалой.

**Н**овая игра будет концентрироваться исключительно на мотоциклах. Оных в игре будет более 30, причем будут представлены абсолютно все категории: от ультрасовременных «японцев» до собранных в классическом стиле Harley. Особое внимание игрока, конечно же, привлекут Road King и VR1000 (навороченные мотоциклы фирмы Harley-Davidson), а также мотоциклы, сделанные BMW, Kawasaki, Yamaha, Britten. Режим для двух игроков позволит размазать своего соперника по стенке какого-нибудь каньона в штате Юта, выкинуть с горной трассы в Альпах или оставить лежащим на асфальте на растерзание китайцам в Гонконге. Помимо этих трасс игра предложит прокатиться по Вашингтону, Амстердаму и массе американских трасс, ставших легендарными в США, но для владельца «Явы» ничуть не менее знаменательных, чем тракторная дорога в деревню Петушки. Режимы игры баловать игрока разнообразием не станут, в **Test Drive Cycles** их будет всего три: Quick Race, Championship и Head-to-Head. Помимо пяти

вездесущих оппонентов в процессе игры мотоциклисту придется учитывать особенности дорожного движения, непредсказуемые погодные условия и масляные разливы, столь часто встречающиеся на именитых автострадах мира. Помимо препятствий игрока, разумеется, будут стимулировать многочисленными поощрениями, которые в своей основной массе будут разбросаны прямо на дорогах в виде запасных частей к мотоциклу. Как обычно, удачно протаранив какой-нибудь забор или проехав сквозь кусты, вы приобретете шанс заработать себе новый мотоцикл, «примочки» к нему или какой-нибудь другой бонус. Ради «примочек» Infogrames даже купила отдельные лицензии у производителей мотоциклов, чтобы запасные части в игре выглядели и назывались аутентично. Все накопленные мотоциклы и части к ним игрок может копить в собственном «гараже» в карте памяти. Наиболее сильной стороной **Test Drive Cycles**, скорее всего, станет ее графика, хотя пока неясно, сумеет ли Infogrames до конца воплотить свою идею. Для поддержки достаточно высокой степени детализации Infogrames

написала графический движок таким образом, что все текстуры он держит в памяти приставки, а графи-

ческие модели и всю геометрию считывает (разумеется, с буферизацией) с лазерного диска по ходу игры. В результате получилось, что очень красочные и детальные трассы практически не «тормозят» игру. Сейчас в альфа-версии игры частота смены кадров составляет 20 кадров в секунду, что совсем неплохо для качества прорисовки трасс, хотя несколько мешает игровому процессу. Infogrames к выходу игры обещает исправить ситуацию и поднять частоту смены кадров до 30 в секунду. Пока что, в связи с низкой частотой, не удастся рассмотреть обещанную потрясающую физику, которую без доли застенчивости восхваляли изготовители, поэтому о динамической модели говорить рано. Игра не только будет поддерживать аналоговые контроллеры, подключенные через Dual Shock, но, по уверениям разработчиков, и будет полностью ориентирована на них. Это, конечно, не означает, что без Dual Shock играть в нее будет нельзя, но без него вас всегда будет тяготить чувство, что вы используете свою PlayStation как телевизор, только на 10 процентов.

OPM





# SUPERCROSS CIRCUIT

Если верить расхожему мнению, то каждый обитатель государства Российского любит быструю езду. Беру на себя смелость утверждать, что у нас любят не просто быструю езду, а **ОЧЕНЬ** быструю, да к тому же любят ее не только у нас, но и там, «за бугром». Иначе чем же еще можно объяснить то, что самых различных гоночных симуляторов становится все больше и больше, а их популярность и не думает падать.

**К** счастью, господа разработчики (я говорю о господах внимательных и умных разработчиках) в деталях изучают потребности игрового рынка и четко следят за тем, чего от них ждут господа игроки. Видимо, с этим связано то, что компания 989 Studios собирается в ближайшее время осчастливить нас своим новым мотогоночным релизом под названием **Supercross Circuit**. Честно говоря, есть все основания полагать, что это будет на редкость занятная игра, тем более что 989 уже успела себя зарекомендовать в качестве разработчика динамичной гонки Rally Cross 2. Таким образом, опыт в разработке темы быстрой езды уже есть. Посмотрим, что будет дальше...

Во-первых, хочется обратить внимание на графику, благо ее достоинства сразу бросаются в глаза. Она не только красива, но и реалистична, что не менее важно для подобной игры, тем более что она посвящена отнюдь не историческим состязаниям на супермодернизированных гиперскоростных монстрах, а

«обычным» современным мотоциклетным гонкам. Взгляните на скриншоты — это смотрится. А теперь представьте все в динамике... По-моему, это будет выглядеть очень и очень впечатляюще. Разработчики говорят о том, что в игре будет применена новая технология

EnviroFX. Что это значит? Эта технология позволяет моделировать реалистичное «поведение» игровой среды. Трасса, на которой проходят состязания, будет изменяться в течение гонок. Вы наверняка видели, как на подобных заездах колеса мотоциклов превращают некогда ровную трассу в такую грязь, что диву даешься. Только комья летят! Вот и разработчики, находясь под сильным впечатлением от увиденного, решили внести в Supercross Circuit виртуальные комья грязи. Иными словами, теперь трасса тоже будет портиться, как и в действительности. Это будет приводить к таким эффектам, как лужи и колеи от колес, которые будут заполняться водой в том случае, если на трассе идет дождь.

Помимо этого разработчики обещают прекрасную физику мотоциклов. Их будет целых одиннадцать штук, причем каждый со своим «характером» и специфика-

цией. Так что объезжать железного коня придется так же, как и в действительности — лучшим помощником здесь может быть только игровой опыт. Будет предоставлена возможность индивидуального изме-

нения параметров каждого байка, что может оказаться очень полезным для различных трасс и для разных погодных условий. Где-то нужно больше скорости, где-то — маневренности, а вот здесь нужно сменить шины... Что же касается трасс, то их число пока не конкретизируется, однако сообщена одна симпатичная деталь: разработчики обещают наличие встроенного редактора трасс. Так что за их число можно не беспокоиться: если вы устаете от оригинального набора или если вам захочется пофантазировать, то милости просим — создавайте все сами.

Разработчики ничего не сообщают о каких-либо особенностях модели гонщика, однако, опираясь на увиденные скриншоты, хочется отметить ее живость и динамичность. Гонщик выглядит как настоящий, положение тела на мотоцикле во время высокого прыжка с трамплина классно смотрится даже в статике, так что можно рассчитывать на то, что в динамике это будет несравненно зрелищней.

Среди режимов игры хочется выделить режим тестирования, где вам предоставляется возможность попробовать себя на различных трассах, подобно тому, как это было в Gran Turismo. Таким образом, **Supercross Circuit** от 989 — это название, которое стоит запомнить!

OPM





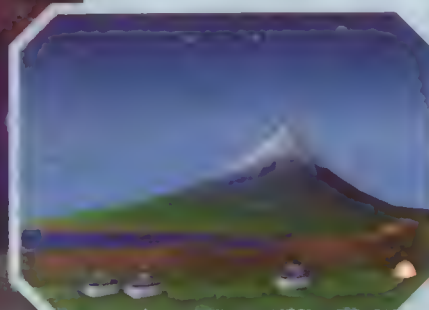
# MISSILE COMMAND



**К**омпания Hasbro делает ставку на переделку старых, популярных в начале 80-х, игр. Помимо других игр, Hasbro затеяла переделку шутера 1980 года

под названием **Missile Command**. Суть игры заключается в том, что вы должны направлять ракетные залпы против бомбовых ударов по вашим городам и таким образом спасти родину не то от террористов, не то от внешнего агрессора. После того как вы отразите одну серию ударов, за ней последует другая,

вдвое превосходящая по силе первую — кто теперь будет утверждать, что в войне есть какой-то смысл? Новая игра, разумеется, будет сделана в незабываемом (во всяком случае, по сравнению с **Missile Command** 1980 года) трехмерном варианте. На сегодняшний день разработано только два режима игры из трех: классический, двухмерный вариант, практически ничем не отличающийся от варианта двадцатилетней давности, и расширенный, где залпы ракет производятся не непосредственно по вражеским ударам, а издали навстречу им (фактически, это часть классического варианта). Третий режим, где, по идее, игрок должен был увидеть обещанную трехмерность, еще до конца не разработан, и нам остается, как обычно, ждать, ждать, ждать...



ОПМ 

ЖАНР: гонки  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SCEE/ Konami

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
ДАТА ВЫХОДА: конец 1999

# KONAMI RALLY



**Г**оночные игры, надо признать, никогда не были сильной стороной Konami. Большую часть своих продуктов в этой области компания выпускала на игровых автоматах, но каких-то особенных успехов там она не добивалась, а потому о переводе на домашние игровые системы речь практически не заходила. Но успехи Sega и Namco в жанре никак не давали покоя, а потому на сей раз Konami, похоже, взялась за дело серьезно.

В настоящий момент в разработке находится проект, пока не получивший окончательного названия и проходящий под рабочим именем **Konami Rally**, с появ-

лением которого на прилавках его создатели надеются показать всем владельцам PlayStation, что и им производство гонок вполне по плечу. Разновидность гонок была выбрана довольно специфическая — ралли, чем Konami, можно сказать, подчеркнула свое нежелание до поры до времени открыто конкурировать с Ridge Racer и особенно Gran Turismo. Это сложно. А вот поспорить с V-Rally или Rally Cross — пожалуйста. Есть еще



правда, Colin McRae Rally, но сравнивать с ним Konami Rally нам, скорее всего, не придется. В игре от Codemasters упор сделан на

реализме, что позволяет называть Colin McRae Rally симулятором, тогда как Konami, наоборот, собирается привнести в свой продукт побольше аркадности, что, в общем, не мешает вам настраивать машину по своему вкусу, пусть и в упрощенной форме. Вы также сможете подбирать для своих автомобилей (кстати, реальных и лицензированных) новые запчасти, что повлияет на ваши показатели в гонке. Трассы в **Konami Rally** обещают быть достаточно интересными и разнообразными, расположенными в разных частях света. Ну а графика, судя по немногочисленным скриншотам, также вселяет в нас веру в то, что **Konami Rally** не пройдет незамеченной. Можете быть уверены, что с появлением новой информации по поводу этой игры мы вернемся к ней еще раз.

ОПМ 



СУПЕР ДЖОЙСТИК



DUAL  
SHOCK





# TOCA WORLD TOURING CARS

Опять Codemasters, опять TOCA Touring Cars. И, наверное, опять успех, как нам активно дают понять, продаж предшественниц данной игры, которые на сегодняшний день достигают 2.5 миллионов экземпляров.

**Ч**то такое гонки TOCA? Заезды проходят на неких кольцевых трассах, где соревнуются навороченные, серийно производимые автомобили. Достаточно, на мой взгляд, скучное зрелище, если, конечно, смотреть по телевизору. Но вот стать участником таких гонок — совсем другое дело. Ведь в процессе предоставляется возможность толкаться (не уверен, что это по правилам, но они сами начинают!), бодаться с многочисленными противниками! Хе-хе, возможность крушить Мерседесы и Вольвы предоставляется не часто, поэтому надо пользоваться, а значит, дожидаться **TOCA World Touring Cars**.

Codemasters отлично себя зарекомендовали как одни из лучших создателей виртуальных гонок: на их счету Micro Machines и отличный Colin McRae Rally. Поэтому я со спокойной душой заявляю, что нас ждет очередная хорошая (и будем надеяться, интересная) гонка,

которых так не хватает на PlayStation (шутка). Надо думать, Codemasters делают действительно что-нибудь выдающееся, ибо в 2000 году (а именно тогда выйдет игра) избалованных владельцев приставки от Sony будет очень трудно удивить еще одной симпатичной игрой.

В новой версии TOCA Touring Cars гонки собираются стать международными, а разработчики обещают добиться небывалого реализма в моделировании трасс, а говоря проще, попросту виртуализировать их. Кроме всего прочего, их количество в два раза превышает то, которое было в предыдущих частях. Счастливые гонщики смогут прокатиться по автодромам Европы, Северной и Южной Америки, Австралии и Японии. Среди прочих будут присутствовать Laguna Seca (США), Hokenheim (Германия), Watkins Glen (опять-таки США), Suzuka (Япония) и Monza (Италия). Знатокам и любителям эти названия должны быть хорошо известны, для остальных — дождитесь выхода игры и сформируйте собственное мнение.



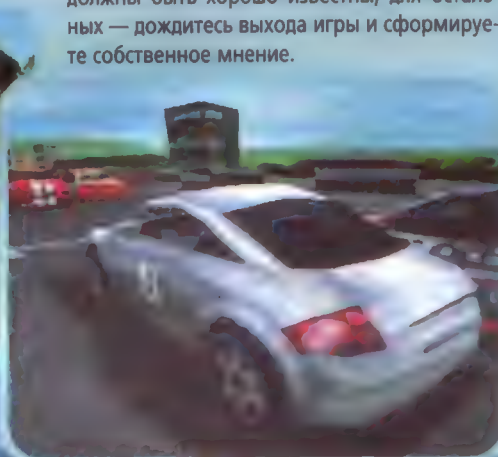
Codemasters вовсю трудится над новым движком, ответственным за расчет инерции, который, как говорят разработчики, обеспечит отменное управление и умопомрачительные столкновения, каких вы еще не видели на PlayStation. Ездить и бить придется самые что ни на есть настоящие автомобили, которые Codemasters лицензировали у 30 производителей со всего света: среди них будут модели Peugeot, Toyota, Renault, Volvo, Nissan и другие. Все будут точь-в-точь соответствовать своим настоящим прототипам, включая особенности поведения на трассе и управление.

Более того, разработчики не были бы Codemasters, если бы не замечательный алгоритм расчета повреждений, который позволяет изуродовать машину так, что ни один автосервис не узнает, что же за чудо вы им привезли. Естественно, садисты и ненавистники автомобилей смогут вовсю наслаждаться процессом столкновения в режиме повторного просмотра.

Codemasters признают, что это будет последняя игра из серии на PlayStation, так что если кто пропустил знакомство с TOCA, настоя-

тельно рекомендуется купить именно TOCA Touring Cars как самую технологически продвинутую. Появиться игра должна где-то в следующем году — тогда и покатаемся.

...Если, конечно, удастся. Во что я с трудом верю... И не я один, а все уважаемые мной люди...





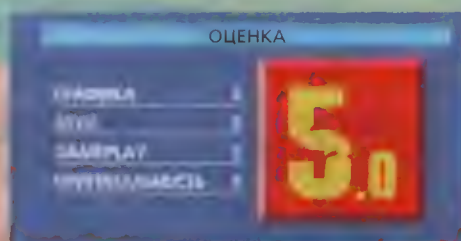
- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Условно ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Условно приличная игра, от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.



dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



4 игрока



мышь

Используемые обозначения



- |    |                 |
|----|-----------------|
| 30 | SPEED FREAKS    |
| 34 | G-POLICE 2      |
| 36 | UM JAMMER LAMMY |
| 38 | AIRNAUGHTS      |
| 40 | SHADOWMAN       |
| 42 | PHANTOM MENACE  |

ОБЗОР

ОБЗОР



- |    |               |
|----|---------------|
| 44 | WWF ATTITUDE  |
| 46 | SLED STORM    |
| 48 | RE-VOLT       |
| 50 | WIPEOUT 3     |
| 52 | POINT BLANK 2 |



# SPEED FREAKS

Удивительно, но сколько ни пытались разработчики игр сделать что-то подобное Mario Kart от Nintendo, практически ничего у них не получалось. Rare, правда, для нинтендовской приставки изобразила Diddy Kong Racing, но это совсем отдельный случай, да и сама английская контора — большой и хороший партнер японской компании, а потому тут все понятно.

Но вот на PlayStation, что для наших читателей, надо полагать, значительно интереснее, сколько нам гейммейкеры ни обещали, все никак создать близкого по качеству продукта так и не могли. Все было не то. Играть скучно, неинтересно, многопользовательские режимы совершенно не вызывают радости, как в блистающем этим Mario Kart. Довольно большие надежды возлагали и на Chocobo Racing от всеми обожанной Square. Но опыта на этом поприще у компании не было совершенно, а потому все ожидания были втоптыны в грязь и раздавлены курообразными на колесах, распугавшими игроков убожеством игры, участником которой они по воле своих создателей стали. Уж лучше б они бродили по

своим Mysterios Dungeons и честной народ не пугали.

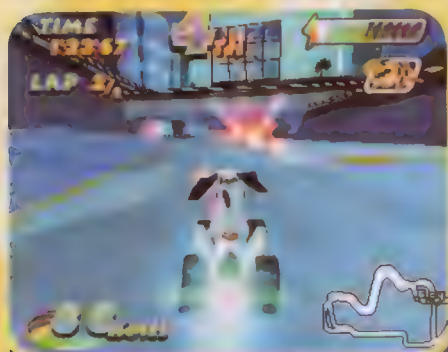
Разочарованные геймеры потихоньку успокоились и стали дальше ждать. Ждать, естественно, рыжего Бандикута, который рад устроить Crash Team Racing и показать, что талисманчик PlayStation в чем-то может сравниться с непревзойденным Mario, талисманчиком Nintendo. Но, к удивлению, ожидание было прервано самым бесстыдным образом компанией Funcom. Именно ей, вроде бы скромненькой и не особенно амбициозной, удалось выпустить на рынок такой продукт, какого на сеньковской приставке еще не было. Настоящая альтернатива Mario Kart для PlayStation наконец-то появилась.

Возможно, наши постоянные читатели начнут крутить и вертеть в голове название **Speed Freaks**, сопровождая размышления фразами вроде «Что такое, почему не знаю, почему не слышал?». Слышали, слышали. Об этой игре мы вам в свое время своевременно сообщали, вот только в то время игра носила рабочее название Project SDR, которое к выходу продукта было изменено на менее таинственное, но более звучное.



Помнится, высказывания Funcom о сверхпроработанности игрового процесса вызывали здоровые сомнения. Ну и что такого, что игра разрабатывалась два года, кто-то ведь и лет за десять толковую игру не делает. Достаточно ведь примеров, когда долгострои оказывались отнюдь не качественными представителями своих жанров. Возникали подозрения, что Project SDR (или SDR Racing — рабочих названий у игры много было) пополнит внушительный список несостоявшихся клонов Mario Kart. Мало ли что какая-то Funcom плетет по поводу бесконечных достоинств своей игры, когда могучая, хоть и не особенно опытная Square предлагает нам такое, что, конечно, нинтендовские гоночки не затмит,

но зато хоть что-то интересное изготавит. Впрочем, несмотря на бахвальство разработчиков **Speed Freaks**, их

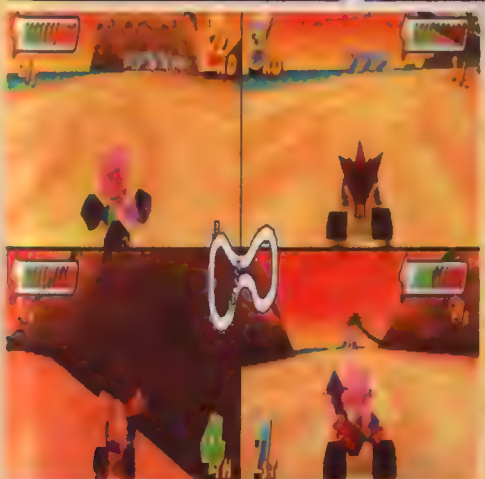


Единственное, что вызывает раздражение в **Speed Freaks** — это ее герои. Остальное в ней только радует.





split-screen'e (и не только, конечно) количество кадров в секунду довольно значительно подскакивает. Возможности PlayStation все-таки ограничены, а потому если бы разработчики создали потрясающе красивую во всем игру, вчетвером (и даже вдвоем) играть в нее было бы проблематично. А



продукт вызывал больше симпатии. И вот Chocobo Racing появляется, тут же резко проваливается, а расхваленный своими создателями **Speed Freaks**... Нет, Funcom не просто расхваливала свое детище — она говорила о нем правду. Хотя и не во всем, но все-таки. Больше завидовать обладателям Nintendo 64 не придется — **Speed Freaks** практически неступает подобным произведениям на этой приставке. А на PlayStation вряд ли уже кто-то сможет сотворить нечто подобное. разве только Crash Team Racing сможет предложить игроку нечто подобное. Но полагаться на него особенно не стоит: Square нас уже подвела, так что же помешает сделать то же самое людям, заставляющим рыжего Бандикута рисковать своей жизнью в таких опасных гонках?

Сразу скажу, что первое впечатление от **Speed Freaks** может оказаться не самым лучшим. Вряд ли оно отпугнет игрока, но первое время крутить баранку (в смысле давить на кнопки) будет не совсем приятно. Игра требует привыкания, постижения игрового процесса, некоторого развития навыков, так сказать, вождения. Выиграть все подряд с ходу довольно сложно. Для этого необходимо хотя бы ми-

нут двадцать-тридцать потренироваться, войти в игру, позволить злобным компьютерным оппонентам поиздеваться над вами — мы им это попозже припомним.

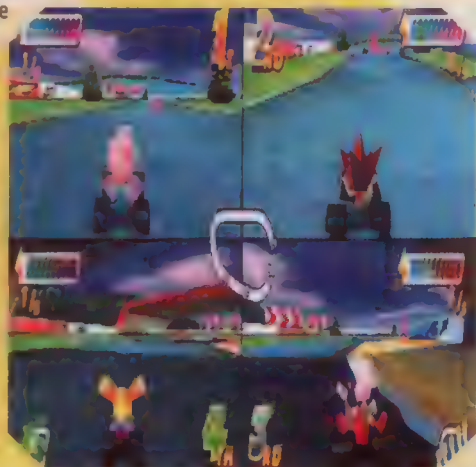
И вот попривыкнув, вы поймете, что **Speed Freaks** — не просто очередная попытка противопоставить что-то Mario Kart, а попытка достаточно удачная, чрезвычайно интересная и обладающая в отличие от многих других «конкурентов» прекрасным геймплеем, а также другими очень полезными и нужными для такой своеобразной игры вещами. Старания разработчиков вызывают уважение, как и их творение.

Разочаровать игрока, в принципе, способны только персонажи **Speed Freaks** — какие-то уродливые большеголовые детишки, уродство которых, впрочем, имеет оправдание, о котором скажу ниже. Уверен, что в плане гонщиков-героев игры тот же Crash Team Racing окажется значительно сильнее, хотя на счет всего остального можно и сомневаться. С другой стороны, какая разница, кем управлять будем, если от этого менее весело все равно не станет. А угловатость управляющих картами ребятшек на самом деле игру, как ни странно, не столько портит, сколько... улучшает.

Странно, казалось бы, как простенькая модель гонщика, посаженная на не менее простенькую модель средства передвижения может улучшить игру? Красоты ведь это не прибавляет совершенно. Точно, не прибавляет. Зато за счет такой простоты игра становится быстрее, так как аппарату не приходится особенно возиться с обсчитыванием каких-то сверхкрасивых полигональных болванов, вырывающихся на своих машинках. Следовательно, при каком-нибудь

так — упростили кой-чего, и все вроде в порядке. Но это совсем не означает, что игра графически слаба и кроме игрового процесса в ней ничего нет. На самом деле **Speed Freaks** — игра достаточно красочная и милая. По-детски яркое, жизнерадостное оформление трасс и вообще все, что не касается большеголовых детей, исполнено на высшем уровне, что только добавляет плюсов игрушке.

Как и ожидалось, от Mario Karts в **Speed Freaks** передалась и такая важная часть геймплея, как использование разнообразных power-up'ов и оружия с целью злостного вредительства и обгона противников любой ценой. Арсенал оружия, как полагается, достаточно внушительный и включает в себя различные пулеметики, ракеты, обязательное выплескивание машинного масла на дорогу, дабы едущий за вами товарищ, не ожидающий от вас такой гадости, потерял управление и ушел в занос. Есть и более изощренные штучки, вроде временной невидимости, открывающей перед вами массу полезных возможностей по обгону конкурентов. Ну а о традиционных







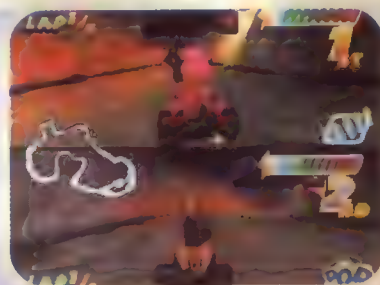
boost'ax (ускорениях) и говорить нечего — этого у нас с избытком, без этого нельзя.

Игровых режимов в **Speed Freaks** не очень много, а тем более каких-то особенных. Нам предлагается стандартный набор, которым обладает большинство приличных гонок. В Time Trial мы пытаемся побить рекорды круга, установленные на различных трассах, постоянно стремясь к совершенствованию своего вождения. Режим, кстати, способен неплохо помочь на первых порах. Имеется и Single Race и Tournament, в котором можно открыть новых персонажей и новые трассы в новых локациях. Пройти стоит, так как это напрямую повлияет на многопользовательский режим, расширит ваши возможности для соревнований с друзьями. Для таких гонок существуют режим Versus, в котором участвуют два гонщика, и Multiplayer, предназначенный для обладателей multi-tap, позволяющего собраться за приставочкой вчетвером и устроить нечто невообразимое. Режим гонки на четверых, помнится, просто великолепно был выполнен в Mario Karts, служащей настоящим эталоном для всех своих последователей. И не только для них. При большом скоплении народа, на вечеринках там и так далее это беспроблемный вариант. **Speed Freaks** хоть, например, не имеет всяких режимов

Battle, но тоже показывает в Multiplayer хороший класс, так что если у вас в голове крутятся мысли, стоит ли покупать multi-tap и ради чего это можно делать — вот вам образец. Продукт Funcom, в общем, достоин такой чести. Обидно все-таки, что в PlayStation расценитель, как в Nintendo 64, не встроен (и в PlayStation 2 он, кстати, как стало известно, встроен тоже не будет). А то если хочешь подавить в себе зависть к увлеченно режущимся в Mario Kart 64 товарищам, то придется раскошелиться.

Управление игрой можно осуществлять как с помощью простого, цифрового геймпада, так и с аналогового контроллера. Тут встает вопрос вкуса: кто-то предпочитает играть по старинке, кто-то с аналоговым управлением. Все мы прекрасно знаем, что на PlayStation последний вариант очень часто, к сожалению, бывает достаточно неудобным. В **Speed Freaks**, правда, он получился на удивление неплохим, а потому многие люди даже считают его более предпочтительным.

Иногда весьма сильно расстраивает, что некоторые люди относятся к подобным играм с некоторым даже что ли презрением. Проис-



ходит это из-за ошибочного причисления людьми, считающими себя взрослыми, некоторых продуктов к сугубо детским, а потому совершенно ненужным определенной группе геймеров. Глупо это, надо сказать. Впрочем, на эту тему мы уже рассуждали и вроде не один раз. В письмах, например. Игра должна принести радость. А у сумасшедшей, веселой и совершенно несерьезной **Speed Freaks** это получается и получается неплохо. Теперь остается

учесть, что ничего подобного, качественного и заводного в маленьком «мариокартсовском» поджанре на PlayStation пока нет, и тогда вы поймете, почему мы в некотором восторге от этой игры. Другой такой гонки у нас нет.

Орм



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

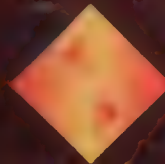
СЛОВО РЕДАКТОРА





DEAD OR ALIVE

SONY





# G-POLICE 2: WEAPON OF JUSTICE

Снова в центре внимания сумасшедших одна за другой начался...  
...реклама, а затем...  
...вещи.

**Н**а улицах появились первые усиленные бронетехникой патрули GP. Но даже наступление ночи не остановило бурлящий водоворот жизни на Каллисто. По дорогам мирно ползли по своим делам автомобили граждан, над крышами зданий носились вездесущие воздушные такси, медленно и величаво проплывали в сторону космопорта большегрузные транспортные корабли. Все выглядело мирно и спокойно.

Выжимая максимум возможного из своего новенького Navos'a, на бреющем полете я мчался над шоссе, погруженный в мысли о предстоящей работе. Нождаданно слева от кокпита возник ярко-желтый сноп пламени, а следом за ним второй. «Тяжелая плазменная установка», — автоматически отметил я, включая форсаж и потянув ручку управления на себя. Navos свечкой устремился вверх и, как оказалось, совершенно вовремя. Почти в тот же самый миг на расстоянии менее метра

за кормой самолета оглушительно грохнул взрыв. По броне с воем пронеслись осколки. «Это было близко», — подумал я, ситуация постепенно начинала меня беспокоить. И тут, наконец, проснулось радио. Испуганный голос девочки-связистки, с проскальзывающими истерическими нотками, истошно заверещал: «Внимание! Всем патрулям в районе третьего купола. В вашем секторе обнаружены две машины нелегалов, примите все возможные меры для задержания. Повторяю, все возможные меры для задержания. И будьте предельно внимательны, преступники вооружены и...» — последние ее слова потонули в грохоте взрыва.

Машину сильно тряхнуло, истошно завыв зуммер, а контрольная панель зажглась полусотней красных огоньков, кричащих о повреждениях бортовых систем. «Ну, сейчас вы у меня попляшете, — задавая команду системе автоматического наведения на цель, подумал я, — не родилась еще та гадина, которая сможет справиться с...»

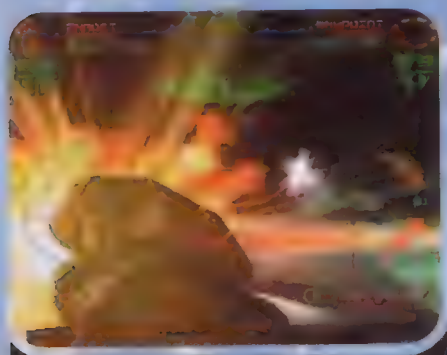
Внезапно все вокруг стало белым: «Неужели это все? — успел подумать я. — Какой бесславный конец.» Затем окружающий мир поглотила тьма.

Вдруг откуда-то слева раздался звук, как будто кто-то тихонько приоткрыл дверь. «Ле-

ша, — услышал я голос матери. — По моему у нас пробки выбило, ты не посмотришь?». «Вот так всегда, на самом интересном месте», — чертыхнулся я и, отложив в сторону джойпад и бросив тоскливый взгляд на обессточенную приставку, отправился на поиски фонарика.

**G-Police 2: Weapon of justice** — сколько патетики заключено в этих словах. «Орудие правосудия» — как вам, а? Ведь звучит же! Лично у меня каждый раз, когда я иду по городу и слышу это словосочетание, на глаза непроизвольно наворачивается скупая мужская слеза, а в голове начинают мелькать сотни картинок: вот я и разбегающиеся во все стороны с воплями ужаса негодяи всех мастей, а вот здесь меня награждают медалью за отвагу, а это я с мэром и его дочерью на приеме в городской ратуше, а вот это... Именно в этот момент полет моей свободной мысли обычно прерывается, и я возвращаюсь в повседневность с шишкой на лбу от встреченного фонарного столба. Однако уже вскоре опять погружаюсь в себя и вновь, как сомнамбула, бреду по улицам города. Отрешенный и счастливый, до тех пор пока не встречу очередное препятствие.

«Ну, точно — ненормальный», — скажите вы, а я и не стану с вами спорить. Вот сами поиграете два месяца в GP, тогда все и поймете.



По сравнению с предыдущей частью новый G-Police отличается более детальной проработкой и разнообразным игровым процессом.





Тем более что теперь у вас есть такая возможность. Лентяи из Psygnosis наконец-то сподобились (хотя у нас в журнале предреализный диск появился еще весной) выпустить на PS PAL продолжение своего хита 1997 года — **GP2: Weapon of justice**.

Что ж, давайте знакомиться... Сюжетная линия WoJ основывается на событиях, произошедших в первой части игры, и разворачивается по-прежнему на спутнике Юпитера — Каллисто. Как вы помните, в первой части сиквела GP удалось предотвратить заговор корпорации Nanosoft и восстановить законность и порядок на Каллисто. Но в ходе произошедшего конфликта полиция понесла большие потери, чем и воспользовались местные вооруженные силы теневого бизнеса, немедленно развязавшие очередную войну на предмет «мы тут или вы тут». Показав, кто главный на Каллисто. Силы были неравны, и уже по окончании первого месяца конфликта GP была загнана в угол. Ситуация переросла в разряд критических. Было решено запросить помощи с Земли. «Помогите, слонюул, слонюул!» — послались отчаянные телеграммы с Каллисто. И вот, не прошло и двух месяцев, как с Земли доходит радостное известие: «Ждите зпт. вылетаем полк морской пехоты тчк. Искренне тчк зпт Земная федерация тчк». Радости на Каллисто не было предела, и даже бандиты, узнав неминуемое приближение часа расплаты, куда-то попрыгали. И вроде как все было хорошо. Но не тут-то было. Скорее выяснилось, что командующий этого ограниченно-контингента миротворческих сил задумал кое-что... Задумал такое... Даже нет, он задумал просто такое, а вот ТАКОЕ! Но что конкретно я вам не скажу, можете даже и не просить, ведь играть совсем неинтересно будет. Скажу лишь одно, что бы там ни воображали себе начальники GP, морская пехота и Земная федерация, а всю кашу все равно придется расхлебывать нам, игрокам. Так что не бегите тянуть, джойпад в руки и вперед.

Игровой процесс практически полностью скопирован с предыдущей части игры. Вы получаете в свое полное распоряжение некий летательный аппарат, героическое задание, которое вам придется выполнить (или умереть



пытаясь), довольно страшненький, но весьма трехмерный виртуальный город и, для полного счастья, несколько десятков вражин с весьма недурным (но слегка ограниченным) искусственным интеллектом. Знакомая картина, неправда ли? Произошедшие изменения по большей части носят косметический характер. Так, к примеру, был увеличен парк доступной игровой боевой техники. Вдобавок к «старым знакомцам» Navoc'y и Venom'y появилось еще три транспортных средства: броневик — Rhino, шагающий танк — Raptor и космический перехватчик — Corsair. Причем предусмотрена даже возможность модернизации техники, впрочем, выполненная на редкость скучно и неинтересно. То есть отлетали вы, к примеру, пять миссий на Venom'e, а вам и говорят: «Так, мол, и так, но наши победоносные ученые таки сподобились и усовершенствовали ваше ненаглядное транспортное средство, превратив его в Venom mk2, не изволите ли испробовать?» Тыфу на них. Хорошо хоть с оружием никаких выкрутасов делать не стали. Его (оружия) в игре по-прежнему много (25 видов) и совершенно на любой вкус — от бомбы до лазера и от самонаводящейся ракеты до скорострельной пушки. Клево? Естественно, но за одним но. Все это разнообразие просто-напросто ненужно, поскольку всю игру можно пройти используя лишь один-два излюбленных образца (и в большинстве случаев именно так и происходит). Ну да ладно, много — не мало, используем куда-нибудь.

Пускай с оружием, точнее с его использованием, Psygnosis и прокололась, зато миссии у них вышли прямо загляденье. Практически во всех аспектах, начиная от разнообразия и заканчивая хорошей сюжетной мотивацией ваших действий. Единственное, AI немного подкачал. Враги довольно тупые и носятся вокруг вас как мухи (не прицелишься), но зато теперь ваш истребитель оснащен существенно улучшенной и весьма удобной (поверьте на слово) системой навигации, и часть битв в GP2 происходит в космосе на орбите Каллисто. Что весьма разнообразит действие (с ума ведь можно сойти, 40 уровней по одному и тому

же городу летать!). Кроме того, игровой мир со времен выхода первой части игры значительно похорошел, оброс полигонами, озабочен динамичным real-time освещением, значительно прибавил в плане дизайна и спецэффектов. В общем, лепота да и только! Если бы не туман, страшный он какой-то, но в остальном все смотрится очень даже неплохо.

Что ж, друзья, пришла пора закругляться. Но напоследок скажу свое веское слово: несмотря на имеющиеся в данной статье «пинки» в адрес игры (ну не люблю я Psygnosis, не люблю), WoJ действительно удалась как игра и стоит не только того, чтобы провести за ней несколько часов, но даже того, чтобы ее приобрести для своей коллекции. По крайней мере я именно так и сделал и сейчас ни о чем не жалею. Да что там говорить, просто взгляните на оценки.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

7.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Для сравнения  
 OPM: Galaxy 1998  
 OPM: Galaxy 1998



# UM JAMMER LAMMY

С момента своего создания жанр музыкальных игр претерпел значительное развитие и изменение. Его появление стало для многих плодом своего рода хаоса и установившихся на рынке жанровых стереотипов. Его основные черты — независимость, оригинальность, немногочисленность прототипов. Мы видели разные игры подобного рода, и все они обладали какой-то своей особенностью: от шизофренической психоделики Baby Universe через динамичную веселость Bust A Groove к медитативной умиротворенности Fluid. И, конечно же, не забудем незабвенного Parappa the Rapper — основателя жанра.

Удивительно, что идея музыкального приключения, лежавшая в основе этой игры, не была растиражирована раньше, как обычно тиражируют каждую мало-мальски удачную идею. Однако вот наконец и до нее добрались: Sony выпускают **Um Jammer Lammy**. Но это не будет прямолинейный сиквел: преемственность заключается не столько в том, что действие развивается в той же игровой вселенной, в примерно том же графическом ключе и в аналогичном игровом стиле — нет, здесь скорее идет речь о некоем обаянии, о той особой атмосфере, которой обладал Parappa the Rapper.

Главная героиня — Lammy, гитаристка группы Milkcan, в которую помимо него входит басистка/вокалистка, знакомая по Parappa the Rapper — Katy Kat и ударница с заковыристым именем Mah-San. Все действие игры происходит в тот самый день, на который запланировано грандиознейшее выступление группы, от которого зависит дальнейшая судьба проекта. Естественно, с нашими героями случается то самое, что так часто происходит с музыкантами — они опаздывают на свой концерт. Причем опаздывают капитально, да к тому же туда, куда опаздывать просто никак нельзя. Подробности сюрреалистичной игровой линии я раскрывать просто не буду — в это надо просто играть. Замечу только, что предстоит побы-

вать в самых неожиданных местах, например, на кладбище, без которого не может обойтись ни одна игра, или же в квартире Lammy, в которой бушует пожар.

Основная суть действия — игра на гитаре, о чем, впрочем, нетрудно догадаться. Играть придется при помощи геймпада, и от того, насколько вы поднатореете в виртуальном музицировании, зависит ваш успех. Кстати говоря, при помощи все той же гитары вам нужно будет проделывать самые оригинальные операции, начиная от тушения пожара и убаюкивания орущих детей и заканчивая полетом на самолете, управлением бензопилой и даже осуществлением побега из преисподней. Чем дальше вы пройдете, тем больше примочек получит ваш инструмент — это и квакушка, и автоматический гармонайзер (пока лично не столкнешься, звучит загадочно), и любимый дисторшн. Как я уже говорил, визуально **Um Jammer Lammy** выдержана в духе Parappa the Rapper — мультипликационный стиль, хотя общий графический уровень стал значительно выше (все же столько времени утекло). Герои — забавные плоские двухмерные фигурки в 3D окружении, причем все выглядит очень симпатично, весело и динамично, что точно подходит для создания атмосферы игры.

Разработчики добавили несколько режимов. После прохождения основной сюжетной линии вы можете продолжить игру уже за само-го Parappa, и на этот раз вам уже придется

произносить рэповые речитативы, а не играть на гитаре. Кроме того, существует возможность игры вдвоем, где вам придется состязаться в музыкальных умениях (можно будет сыграть Lammy VS Lammy или Parappa VS Lammy). Одним словом,

можно быть твердо уверенным, что **Um Jammer Lammy** стал достойнейшим продолжателем традиции Parappa the Rapper, не являясь тупым сиквелом, а развивая оригинальные и талантливые идеи. Возьму на себя смелость утверждать, что эта игра войдет в категорию «must buy!» (купить и обязательно!) — слишком уж веселое и оригинальное развлечение нам предстоит.

OPM

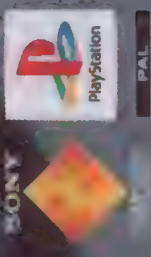




# GT GRAN TURISMO

РЕВОЛЮЦИОННОЕ КАЧЕСТВО!

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ЖЕЛТЫЙ ДИСК  
\$25  
ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ





ЖАНР: 3D-action  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Red Lemon Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
АЛЬТЕРНАТИВА: RC Stunt Copter, Twisted Metal.

# AIRONAUTS



Человек всегда хотел летать. Высокие небеса, такие близкие, что до них можно дотронуться рукой, и широкий свободный размах птичьих крыльев оставались для обитателей серой матушки-земли недостижимым романтическим идеалом. Так что людям оставалось летать разве что только во снах, наслаждаясь недоступной наяву невесомостью.

С появлением виртуальных пространств и вселенных, где возможно все то, что невозможно, жажда полетов стала утолимой хотя бы в этих нереальных просторах. Играющие в видеоигры получили осуществление мечты, а разработчики игр — море работы.

Жалко только, что некоторые разработчики привыкли на мечтах разве что только наживаться. Вряд ли к созданию игры можно подходить по принципу «А сколько тысяч баксов я на этом деле зашибу?». В лучшем случае может получиться поделка, может быть даже качественное ремесленное произведение, но именно ремесленное, не более того. Чего-то настоящего, надолго запоминающегося, о чем можно говорить с почтительным придыханием, одним словом игрового шедевра ждать не приходится... Но хватит о грустном.

Как вы уже, наверное, догадались, игра, о которой сейчас пойдет речь, посвящена виртуальным полетам, это — **Aironauts** от Red

Lemon Studios. Позвольте традиционно начать с сюжетного антуража...

Не знаю, как вы, а я уже, честно говоря, немного подустал от бесконечных вариаций на тему ставшего уже классикой «Бегущего человека». Первый раз — это было классно, во второй тоже, ну третий — еще куда не шло, а потом... Уж не буду перечислять длинный список игр, где тиражировались идеи этого бессмертного опуса, первое, что всплывает в памяти — это недавний Eliminator от Psygnosis. Для тех забыл, вкратце обрисую ситуацию: будущее, естественно умеренно мрачное, сплошная урбанизация, тюрьмы, где сидят чрезвычайно опасные рецидивисты, которым скушающая общественность дала последний шанс на освобождение. Вопрос поставлен ребром: или вам удастся отправить всех ваших радикально настроенных соперников к праотцам и увидеть свет свободы, или вам придется погибнуть и этим светом будет наслаждаться кто-то другой. А пока ваша задача — сражаться, да причем так, чтобы понравиться зрителям, ведь вы главный объект внимания грандиозного телевизионного шоу. Так что, господа гладиаторы, веселите публику!

Слава Богу, что вся эта история обошлась без мрачных пафосных интонаций, а то вообще было сложилось удручающее впечатление.

Авторам удалось сохранить долю самоиронии, ведь их основной целью было создать нечто веселое. Посмотрим, что же получится.

Во-первых, вы выбираете одного из восьми предложенных рецидивистов. Как и полагается, в пресс-релизах разработчики успели пообещать, что это будут «совершенно, ну просто абсолютно, ну вообще ни на что не похожие персонажи». Хотите смеяться, хотите нет, но честно говоря все герои действительно разные, хотя может быть до той степени индивидуализации, до которой хотелось бы, они не дотягивают. У каждого преступника есть три основных характеристики, которые и определяют его «ни на что не похожую индивидуальность». Это ловкость, скорость и степень защищенности, которые действительно порядочно влияют на тактику ведения боя. Но по мне три характеристики — это маловато будет. Теоретически, у каждого персонажа имеется разное оружие, на деле оно сводится к двум типам: нечто лазерное и нечто ракетное. И не надо, пожалуйста, говорить о каких-то там суперразличиях, называйте это как хотите, футурологические термины погоды не делают, тем более, что даже в бою все оружие выглядит и действует примерно одинаково, будь-то огнемёт, бластер, плазменная пушка или нечто подобное. Так что, выходит, что наибольшую разницу в героях обнаруживает-



Как вы видите, заблудиться в игре довольно сложно — верное направление всегда подскажет стрелка





ся в их физиономиях. Набор достаточно стандартный. Обязательно присутствует шизоидный клоун с совсем несмешным характером и отнюдь не добродушной улыбкой. Две девушки, как и полагается самые ловкие и быстрые. Присутствует колоритный господин с лаконичным именем Бо, напоминающий живую грудку металлолома. Маневренности никакой, зато из артиллерийского орудия в упор не пробьешь. Остальные типчики выдержаны в соответствующем игровом ключе... Стоп! Ведь я до сих пор не сказал на чем же, собственно говоря, передвигаются персонажи. Разработчики вполне буквально восприняли заветы старика Дедала: все преступники экипированы костюмами с громадными крыльями, метров этак пять в размахе, которые, впрочем, используются не для того, чтобы ими махать, а для того чтобы на них планировать. Для передвижения на спине героев закреплены реактивные двигатели, джет-пэки, если угодно.

При помощи этих громоздких летательных приспособлений персонажи передвигаются в виртуальных пространствах игровых арен. Всего предусмотрено около десяти арен для дражений, причем каждую из них вам придется пройти по четыре раза в соответствии с набором стандартных заданий. Обычно он состоит из чего-нибудь похожего на это (все полеты имеют временной лимит): а) облететь за указанное время некоторое количество чекпойнтов б) уничтожить указанное количество проидов в) скоростной полет по специальному маршруту, состоящему из неких колец, плавающих в воздухе г) — основное развлечение игры — уничтожение такого же преступника. Честно говоря, иногда это превращается в сухую муку: такое впечатление, что основной тактикой AI является долгое и упорное избегание всякого контакта с вами. Супостата практически не поймаешь, он прячется по углам, словно выжидая, когда у вас кончится время. Может быть, он на это и запрограммирован, но в таком случае разработчиков хватить не за что, они просто выбрали простейший путь. Без радара противника найти вообще нереально. Но уж если вы его поймаете на прицел, то замочить негодяя особого труда не оставляет. Это так просто, что начинает бе-



сит! Где же хоть какой-нибудь «спортивный интерес» состязаний, черт побери?

Графическое исполнение игры выполнено на очень приличном высоком уровне, к счастью это сейчас стало стандартом качества. Особенно порадовало цветное освещение, описывать его бесполезно, оно просто классно смотрится. Все действительно трехмерно. Арены большие и детализированные, включают в себя сложные архитектурные конструкции и закрытые помещения, хотя временами возникает ощущение непродуманности, а отсюда — чувство некой урбанистической шизофреничности происходящего. Управление достаточно динамично, хотя при работе с героями, обладающими высокими скоростными характеристиками, не достаточно отзывчиво. Динамика и гладкость полета, ощущение преодоления пространства передана очень хорошо, это выполнено действительно достойно. Особых акробатических изысков нет, хотя вспоминается красивая спираль (этот маневр осуществляется при помощи шифтов). Если говорить о звуковом сопровождении, то сразу вспоминается бесконечная, утомительно-жизнерадостная, издевательская болтовня диктора за кадром. К счастью, его можно отключить, чтобы голова не болела. Музыка... Музыка в наличии имеется. И это, пожалуй, все, что можно сказать по этому поводу. Стандартного качества техно, вообще-то почти «никакое». Существует исключительно для того, чтобы поддержать атмосферу, впрочем, может быть, это и к лучшему.

Подводя итоги, хочется отметить, что, к несчастью, **Aironauts** является проходным раз-



влечением. Игры подобного рода проходят мимо, не задерживая на себе внимания больше, чем на несколько дней. Их судьба — пылиться на полке. При том, что здесь есть качественная графика, динамичное чувство полета, обширные арены, но все это забивается аморфным, невыразительным игровым процессом, какой-то удручающей топорностью. Было бы не так обидно, если бы не было видно, что игра содержит в себе большой потенциал. Могло бы быть и лучше...

ОПМ

ОПМ

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

5.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Для сравнения

ИГРА: Fullmetal Alchemist

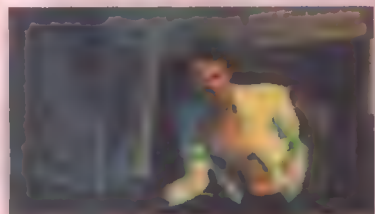
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix

ОЦЕНКА: 5.0





# SHADOWMAN



Shadowman — замечательная игра, которую жутко изуродовали цензура и PC-Shadow.

Неприятное заявление, особенно учитывая тот факт, что сам геймплей Shadowman — это именно его сюжетная часть, а также игровой процесс и озвучка (минус графика!), является отменным. Даже можно назвать отличной игрой. Но давайте обо всем по порядку.

**М**ike LeRoi — был обычным человеком. Ну, может быть, и не совсем — увлекался уж больно сильно культом Вуду. Такие увлечения безболезненно не проходят, наш герой покинул свое брэнное тело, однако не умер, а был воскрешен, но теперь уже в должности Человека Тени, того, кто может одновременно существовать и в мире людей, и в мире мертвых (он же мир Теней и страна Мертвых).

Часть 1. Все события начинаются в один ничем не примечательный день, когда знакомая подружка Майка ТеневОго просыпается в холодному поту с диким криком — ей, видите ли, приснился вещий сон, где в деталях рассказывается, что Абсолютно Не Добрый (подпольная кличка Легион) разыскал пять отъявленных маньяков, убийц, насильников и вообще нехороших людей, заказал построить огромную неприступную цитадель в

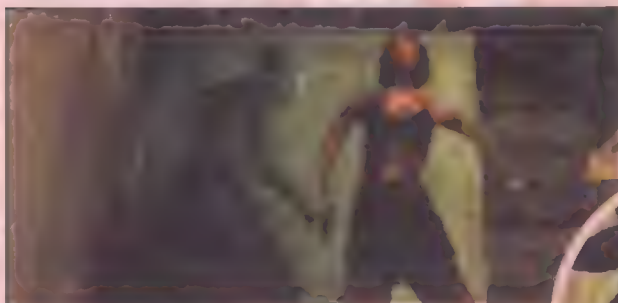
стране Мертвых с целью завоевать нашего бедного мира. Будучи по совместительству таинственной жрицей культа Вуду, эта подпольная бесцеремонно выпалкивает любимого человека Тени из постели и велит ему все это безобразие, т.е. сон, провешать и разоблачить со всеми злодеями, вернуться обратно в кровать. Не видя, как можно отмазаться от такого приказа, наш герой надевает рубашку, очки и отправляется на дело. Я уже сказал, что все положительные герои — чернокожие?

Часть 2, она же игра. Майк, прогуливаясь по богом забытым пустошам, болотам и пещерам Луизианы, должен добраться до секретной церкви, где его ждет непонятно как туда уже попавшая Нетти (та самая подружка). Она дает Шадовману последние Ц.У., мощный пес-тик Орел-На-Десярт (Desert Eagle) и посылает его. В страну мертвых.

Часть 3. Герой попадает по назначению, однако, взглянув в глаза игроку, понимает, что внешность-то изменилась. Нету больше стильной рубашки, очки потерялись, а что слы-

шлось с пистолетом, словами вообще не перескажешь. Для начала, в груди горит не звезда, но злобного вида маска, а глаза полыхают inferнальным огнем. Стильный прикид, жалко, никто из мертвых не оценит, эх, где бы дискотеку найти? Но нет! Надо работать.

Постреливая сочно завывающих полусгнивших трупов-зомби, Майк пробирается все глубже и глубже в страну Мертвых. И тут нас ждет Прикол № 1. Страж «Ворот на ту сторону» — змея с человеческой черепушкой на месте обычной головы по имени Джанти. Ребята, это нечто, конечно, при условии, что вы понимаете английский язык, обильно смоченный сленгом и густым гаитянским акцентом. Этот Парень Джанти отпускает кучу очень потусторонних шуточек, что приятно разрежает атмосферу, а нашему герою помогает расслабиться и на время отвлечься от снобистского отношения к умершим. Впрочем, эта самая не жизнь, обитающая повсеместно, сама виновата, зачем они трогают такого стильного парня с горящими глазами? Я бы на их месте, встретив эдакого лысого, худого негра с пушкой и злобно полыхающей в груди маской, быстро притворился бы костями, мусором или еще чем, а кто его знает?! Эти же лезут на рожон. Майк-то мацо что надо, не целясь стреляет из своего «на стороне живых» Desert Eagle, а на этой — какой-то отдаленно напоминающей пистолет стрелялки



Бедная цветовая палитра и огромное количество непростительных в конце 99 года графических глюков буквально убили эту отличную приключенческую игру.





духами (или энергетическими сгустками?)» (ф, ну и название!), разнося буквально на кулачки всех и вся. По ходу игры мощность этого агрегата будет возрастать, таким образом, отстрел менее сильных врагов станет еще проще, а более сильных — возможным. Да, пользуясь случаем, хочу поблагодарить разработчиков за функцию авто-наведения, без нее жизнь была бы куда менее продолжительной. Так вот, найдя и поговорив с Джанти, Шадовман наконец-то начинает понимать, что, во-первых, до обеда он все исправить не успеет, и, во-вторых, битва будет серьезной, а исход ее весьма важен для всех пяти миллиардов жителей планеты. Также из этой беды Майк узнает, что страна Мертвых вдоль и поперек испещрена специальными коридорами, до поры до времени закрытыми, а также что где-то в глубинах этой самой страны запрятаны разнообразное магическое оружие и приспособления.

Важное же главное заключается в поиске «Темных Душ» ((Iguana), которые нужны Главному Герою для достижения своей черной цели. Шадовман его злостно обломает, если сможет во всех найти, с другой стороны, игра не закончится, пока он, Человек Тени, этого не сделает. Тут все серьезно. И надолго.

В сюжете больше ничего не скажу, узнаете сами. Поговорим лучше об игровом процессе. Наш герой, будучи существом со сверхъестественными способностями, наделен хорошей физической формой. Бег, прыжки, перекаты, «зависание на руках над пропастью», «хватание за край платформы после прыжка и подтягивание на нее» — вот неполный перечень необходимых умений каждого уважающего себя персонажа 3D Action'a. Разработчики из горячо любимой мною GIGA пошли на еще один вполне логический шаг. Раз у гуманоида две руки, так пусть и действует ими раздельно. В игре это реализовано так: в каждую руку можно «поставить» по оружию, однако не ждите, что после этого Майк сможет схватиться за край пропасти после прыжка, лезть по веревке или плыть. Для выполнения всех этих приемов нужно хотя бы



одну руку освободить. Хороший ход разработчиков, который, я думаю, начнут вскоре копировать и другие. Стоит похвалить и дизайн уровней. Во-первых, они просто огромные, связанные между собой, и на любой можно когда угодно вернуться. Нужно это для поиска все тех же «Темных Душ», которые бывают весьма хитроумно запрятаны и становятся доступными лишь после того, как Шадовман найдет какое-нибудь новое приспособление, либо обретет новую способность (например, хождение по лаве). Но это лишь в стране Мертвых. В нашем Мира, куда будет производить вылазки наш герой в поисках упомянутых в начале статьи маньяков-убийц, предстоит посетить тюрьму особого режима, заброшенный дом, метро и другие места, приятно отличающиеся дизайном и врагами.

Больше же всего поражает Цитадель — оплот зла, в котором перемежаются готическая архитектура с приводимыми в действие паром механическими приспособлениями и прочими, навеянными фантастами начала века интерьерами. Восхитительно.

**Shadowman** может похвалиться и прекрасной озвучкой. Музыка прекрасно вписывается в мрачную атмосферу игры, а всевозможные тематические вставки, начинающие звучать, например, при появлении босса, еще больше подчеркивают происходящее на экране. Все диалоги прекрасно озвучены, актеры подобраны на удивление хорошо, и их голоса отлично подходят своим компьютерным аналогам.

Теперь о грустном, а именно о том, как **Shadowman**'а изуродовали. Игра изначально разрабатывалась для Nintendo 64 и PC, которые, как бы прискорбно это ни звучало, превосходят в графическом плане PlayStation. Все уже, возможно, догадались, что типичные проблемы приставки от Sony просто губят **Shadowman**. Должен заметить, что версии на других платформах могли похвалиться пре-



расным цветным освещением, отсутствием разломов в текстурах, антиалайзингом, скелетной анимацией и прочими наворотами, что делало игру еще более привлекательной. Только не в случае PlayStation. Приставка просто не справляется с графикой так, как **Shadowman** того заслуживает: ненавистные выпадания текстур, тормоза и прочие глюки в конце 1999 года уже всех просто достали. **Shadowman** прекрасный пример того, как в погоне за деньгами разработчики уродуют игру, пытаются подогнать ее под неподходящий формат. К сожалению, в графическом плане, особенно в сравнении с версиями для PC и N64, **Shadowman** для PlayStation сильно проигрывает.

В заключение хочется отметить, что, несмотря на графическую сторону, игра хорошая, в нее интересно играть, обилие загадок, секретов, а также заставок позволяет получать удовольствие от **Shadowman** достаточно долго — часов 20-25.

OPM

OPM РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

ГРАФИКА

ЗВУК

УПРАВЛЕНИЕ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

6.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Для сравнения

Crystal Dynamics



# STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

В том, что первый эпизод «Звездных войн» собрал огромный кассовый успех в прокате и станет одним из самых прибыльных фильмов года, мы сомневаться не будем. Однако, несмотря на все это, мы не затронем за пояс в развлекательной индустрии. Но уж сомневаться в успехе киноленты, которую вывел на экраны Джордж Лукас, не мог никто.

Также никто и не сомневался и в успехе тех игровых продуктов, что последуют за премьерой. Логотип Star Wars на волне звездной бум способен творить чудеса, а потому практически любая игрушка, имеющая хоть какое-то отношение к фильму, имеет все шансы продаться очень и очень неплохо. LucasArts, естественно, за разработку такого рода проекта взялась сразу же, и, понятно, еще даже до выхода на экраны Phantom Menace. Среди планируемых продуктов была и игра с совершенно идентичным названием **Star Wars Episode I: The Phantom Menace**, которая, следуя традиции еще стареньких SNES'овских Super Empire Strikes Back и прочих, должна была четко следовать сюжетной канве неинтерактивного брата. Впрочем, об этом мы вам рассказывали в период разработки «Менаски».

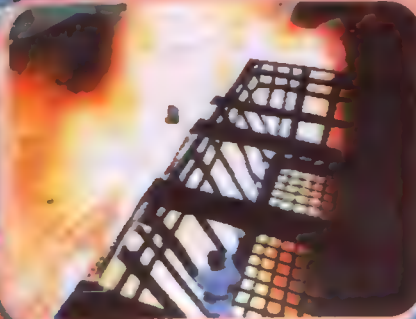
С тех пор прошло время и многое изменилось. Phantom Menace всю демонстрируют в кинотеатрах всей страны, а первые геймы по Episode I появились на прилавках. Но на PlayStation это произошло в последнюю очередь. Хотя какая разница, «когда», главное — это произошло и после писишников мы получили **Star Wars Episode I: The Phantom Menace**. Обидно только за отсутствие Star Wars Episode I: Racer, существующую лишь в версиях для PC и Nintendo 64. Wip3out по сравнению с этой гонкой на подрейсах смотрелся бы довольно бледно. Остается только облизываться. И играть в Phantom Menace, конечно. Но при условии, что вы фэн — Star Wars. В противном случае, боюсь, игра вас в некоторых вещах разочарует.

Вообще, **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** — такая игра, которая, если бы называлась по-другому и никоим образом не относилась бы к лукасовскому сериалу, практически точно не привлекла бы внимания широких (да и уз-

ких тоже) масс общественности. Да и критики затюкали б до невозможности. Правда, с другой стороны, пинают игру и несмотря на старворсовость. Это народ любит. И тем не менее поиграть в **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** люди несмотря ни на что любят. И не из-за чумового игрового процесса или оригинальности, а по причине самой простой и обыденной: «Звездные войны», а значит, надо. Скажите, кому понравится еще один Apocalypse, но с дополнительными огрехами, достаточно примитивный и ничего особенного игроку не предоставляющий? Но вот добавив ко всей этой фигне два магических слова, мы (а точнее, Big Ape и LucasArts) получаем нечто кардинально отличное, нечто притягательное и вызывающее желание хотя бы разок пройти до конца, поучаствовать в полюбившемся фильме. Нет, фильм полюбился, конечно, не всем, но это еще не повод плохо относиться к игре по нему.

Итак, как уже было отмечено, напоминает **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** нечто вроде Apocalypse. Камера висит примерно в том же положении, принцип игры в общем не изменился. Впрочем, не настолько тут все прямолинейно, так как иной раз нам будут встречаться не только враги, но и вполне нормальные и добрые люди (и не люди), которые при нормальном отношении к своей персоне даже согласятся вам помочь. А потому сеять смерть придется не всегда.

Как и в фильме, вам предстоит «посетить» планету Naboo, которой угрожает Торговая Федерация, побродить по жаркому Татуину, своими глазами увидеть столицу Республики, легендарный Корускант и, наконец, снова вернуться





на Naboo. Понятно, что все локации внешне довольно сильно отличаются друг от друга, по ходу сюжета мы встретим разнообразных non-player characters, опять же знакомых нам, которые, как говорилось, иногда согласятся нам помогать. Что может быть приятнее для любителя грандиозной саги, чем посмотреть долгожданную киноленту, в которую и самому, по сути, принять участие в ней! Побывать в подводном городе, договориться с Watto о судьбе Аналины Скайуокера, разобраться с коварной Федерацией и в конце концов сразиться с Дартом Маулом и победить его!

В зависимости от уровня вы будете управлять определенным персонажем. Опять же это ранее было реализовано на SNES, так что удивляться не приходится. По ходу дела мы сможем побегать и двумя джедаями, и королевой Амидалой, и ее верным начальником охраны, капитаном Панахой.

Иногда даже вам будет помогать управляемый компьютером товарищ. Например, вы носитесь Оби-Ваном, а рядышком работает световым мечом Квай-Гон. Правда, у него это получается не так хорошо, как многие этого бы хотели. Кстати, о световых мечах. В отличие от того же Crusader или One, в **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** основную роль играет оружие ближнего действия. Им, в общем, пользуются только храбрые джедаи, но стоит сказать, что в основном ими-то играть мы и будем. А остальные персонажи — скорее так, чтобы хоть где-то засветились. Бластеры всячески у нас также имеются, но такой роли они не играют. Во-первых, гадов спокойно можно расшвыривать и по-джедайски, во-вторых, используя lightsabre, можно отбивать летящие в вас выстрелы: достаточно просто молотить им воздух — и все. Все как в кино.

Ну и как же игра, в которой центральными фигурами, без сомнения, являются два рыцаря джедай, может обойтись без Силы! Понятия



«Сила» и «джедай» неотделимы друг от друга. В **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** пусть она и представлена не так мощно и не в таком объеме, как в некоторых других играх вселенной Star Wars, но все же имеется. Используется чаще всего трюк, показанный Квай-Гоном и Оби-Ваном на экране, когда мановением руки они отшвыривали оравы дроидов-автоматчиков.

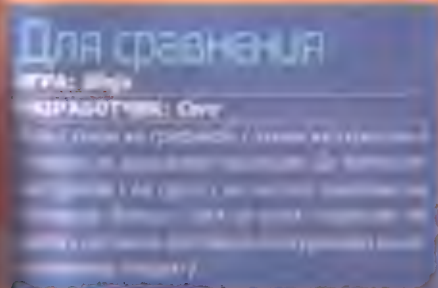
Неплохо. Но более развитая система использования разнообразных force, безусловно, не помешала бы.

Графика **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** довольно своеобразна. При наличии довольно красивых бэкгра-

ундов, на которых протекает действие игры, мы имеем еще и жуткие фигурки наших героев, выглядящих, скажем так, не совсем геройски. Сами посудите: стоит перед вами храбрый рыцарь с непропорционально большой головой, короткими ногами и торчащими из него во все стороны углами. Зрелище не самое приятное. На людей, сыгравших в судьбе галактики значительную роль, эти субъекты мало похожи. Но ко всему можно привыкнуть, а потому расстраиваться не стоит. Лучше покротить лишней десяточкой боевых дроидов, стоящих на пути. Что бы ни говорили противники **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** о том, что никто бы не стал играть в этот продукт, не будь он, собственно, **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** (что, конечно, правильно), но все это никому не нужные слова. Именно причастностью к вселенной Star Wars она и хороша, именно своей атмосферой, пропитанной Силой джедаев, она и привлекает нас, завораживает музыкой и заставляет болтать со всякими идиотами (зато такими знакомыми!) и размахивать лазерным мечом, кромсая на куски тупоголовых роботов. Если вы только недавно посмотрели фильм, вас наверняка успела захлестнуть жуткая волна моды на Star Wars — вол-

на, гонящая в кинотеатры людей, которые ни черта в фантастике не понимают, и заставляющая чаще биться сердце настоящего поклонника созданной Джорджем Лукасом эпопеи, то вас наверняка уже лихорадит в предвкушении какой-нибудь свеженькой игрушки «по мотивам» (причем не исключено, что это произойдет, даже если особенного впечатления фильм на человека не произвел!). А значит, **Star Wars Episode I: The Phantom Menace** — это то, что просто необходимо вам. На все же недостатки можно временно плюнуть. Вот только жалко, что **Star Wars Episode I: Racer** для комплекта у нас нет, тогда полный улет был бы...

OPM



OPM РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

СЛОВО РЕДАКТОРА





ЖАНР: рестлинг  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Acclaim/Iguana

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4  
АЛЬТЕРНАТИВА: WWF Warzone

# WWF ATTITUDE



Много я всякого знал на своем веку, и счастья хлебнул, и горя. Сто земель объехал, сто рек переплыл, но такого еще отродясь не видал.

**В** общем, хотите верьте, хотите нет, но далеко-далеко, за синими морями, за высокими горами есть одна страна диковинная. Живет там чудной народ — американцы, едят исключительно гамбургеры с «пепсями», телевизоры смотрят, там всяки Mtv, «Бивиса с Батт-Хед'ом» да разные были-небылицы про князя местного Била Ясного Солнышко, зазнобу его ненаглядную Монику свет Левински и ирода лихонейского с именем страшным Стар Кеннет... Однако пуще всего, даже пуще жвачки — бубль-гума, любя американцам забава диковинная World Wrestling Federation или, ежели, значит, по-нашему, по-русски, — «Мордобой по всему белому свету».

Ох, и любят они борьбу эту свою чудную, страсть как любят. До чего ведь дошло портреты малеванные чемпионов местных на стены заместо икон вешают. А уж купцы местные так прям как с цепи сорвались: тут тебе и черевички фирменные, и кушаки, и бейсболки (треухи местные), и даже говорят така ди-

ковинка есть, как игра, вроде как виданная, а можа и видана игра (видеоигра — примечание редакции), разве ж их, басурман, разберешь. В общем, говорю же, чудной народ! И чем дальше смотришь, тем чуднее и чуднее...

Однако это была присказка, сказка будет впереди.

Я думаю, многие из вас уже знакомы с таким феноменом современной американской жизни, как рестлинг (тем более что не так давно в нашем журнале был опубликован целый «рулезный» раздел, посвященный этому довольно необычному виду спорта). Если попробовать описать сие действо в двух словах, то наиболее подходящим определением будет «мордобой без правил с участием двух и более борцов». Говоря проще, несколько потных здоровенных мужиков самой дикой наружности с остервенением мутузят друг друга по физиономиям (и не только) на потеху зрителям. В общем-то, ничего особо выдающегося (у нас возле любого пивного ларька подобное по пять раз на дню происходит), однако зажавшимся буржуям подобное, очевидно, в диковинку, и посему рестлинг в Штатах популярен безумно. Даже не просто популярен, а является целой индустрией по уровню доходов вполне сопоставимой с NBA или NHL. Посему неудивительно, что на американском рынке интерактив-

ных развлечений игры, так или иначе связанные с рестлингом, появляются с завидным постоянством. Некоторые из них (игр) даже добираются до Европы (про Японию я уж и не говорю, они там на рестлинге помешались похлеще американцев). Хорошо это или плохо — решать, конечно же, вам, но лично я не прочь на часок-другой окунуться в мир виртуального мордобоя (согласитесь, есть в этом что-то близкое российскому менталитету).

Благо на днях мне представилась такая возможность. Нам в редакцию прислали долгожданный диск с европейской версией нового файтинга от Acclaim — **WWF Attitude**, и на мою долю выпала трудная, но почетная задача написания обзора по данной игре.

Attitude, как многие обоснованно могли предположить, является официальным продолжением прошлогоднего Acclaim'овского хита (только в США было распродано более 2,5 миллиона копий) WWF War Zone. Перед нами, по сути, та же самая игра только с новым названием, припудренная свежим графическим движком и со слегка модернизированным игровым процессом. Однако, надо отметить, Acclaim вновь на несколько сантиметров удалось приподнять планку качества для игр подобного жанра. Attitude определенно превосходит свою предшественницу, но давайте обо всем по порядку.

И начну я, пожалуй, с техники, ведь что бы там ни говорили о качестве игрового процесса, удобстве управления и интуитивности интерфейса, первое, с чем мы сталкиваемся в игре — это графика и звук, и именно по этим двум составляющим мы зачастую выносим решающее мнение о том или ином продукте.



Хотите верьте, а хотите и не верьте, однако вышеописанная игра была признана лидером продаж в далекой стране Америке. Интересно почему?



Графика по сравнению с War Zone определенно похорошела. Проведенная модернизация движка пошла Attitude только на пользу. Повысилось разрешение, мир стал более полигональным, была серьезно доработана система освещения, исчезли проблемы с текстурами и выпадением полигонов. Даже зрители на «задниках» обрели наконец человеческий вид и уже не являются просто статичным фоном, а показываются из стороны в сторону, старательно изображая безграничную увлеченность происходящим на ринге. Кроме того, Iguana'e наконец удалось приструнить камеру, сделав ее адекватной, послушной и почти дружелюбной. А модели борцов вообще можно только похвалить. Благодаря использованию фотореалистичных текстур высокого разрешения колоритные дядьки смотрятся почти как живые и очень похожи на своих реальных прототипов. То есть в идеале вы без труда сможете отличить Халка Хогана от Марка Генри. Кстати, при работе над анимацией персонажей, как сейчас принято во всех модных домах Филадельфии, использовалась система «Motion capture». Что, впрочем, не спасло ребят из Iguana'и от пары досадных глюков. Порой борцы ни с того ни с сего сбиваются с ритма и начинают творить нечто невообразимое (те из наших читателей, что еще помнят эпоху всеобщей популярности брейкданса, легко смогут представить себе это зрелище). Кроме того, мне лично, довелось наблюдать парочку случаев клиппинга (это когда, к примеру, один боец проходит сквозь другого), но в остальном все выглядит весьма пристойно.



Теперь поговорим про звук. Хотя чего здесь, собственно, говорить? Если вам хоть раз приходилось наблюдать рестлинг по телевизору, то считайте, вы уже получили представление о том, что являет собой музыкальное оформление Attitude, поскольку оно для А было полностью лицензировано Acclaim'ом у WWF. Для те же, кто с шоу не сталкивался, попробую описать вкратце, что это такое. В общем, представьте себе какофонию из смешанных воедино грохота тяжелого рока, рева толпы, мата борцов и пытающийся пробиться сквозь весь этот гам голос комментатора. Кстати, любопытный факт: борцы, как известно, народ горячий и во время боя далеко не всегда (очень далеко) ограничиваются фразами типа: «Ты негодяй, Самуэль-Джон!», порой и матом могут послать, а так как Attitude сделано по лицензии WWF и максимально близка к реальности, то и в игре нет-нет да и проскальзывает крепкое словцо. Поэтому чтобы успокоить строгих американских и европей-



ских родителей, Acclaim решила использовать своеобразную цензуру, введя в игру опцию, дающую возможность при желании насильно заставить борцов вернуться в русло нормативной лексики (читай: отключить все матюки и скабрзности). Что ж, похвальная забота о подрастающем поколении, однако непонятно, почему даже после таких драконовских мер игре все же присвоили рейтинг Т (teen — подростки)?

Ну да ладно, вопросами воспитания молодежи пускай занимаются те, кому это положено по долгу службы, а мы с вами лучше поговорим об игровом процессе.

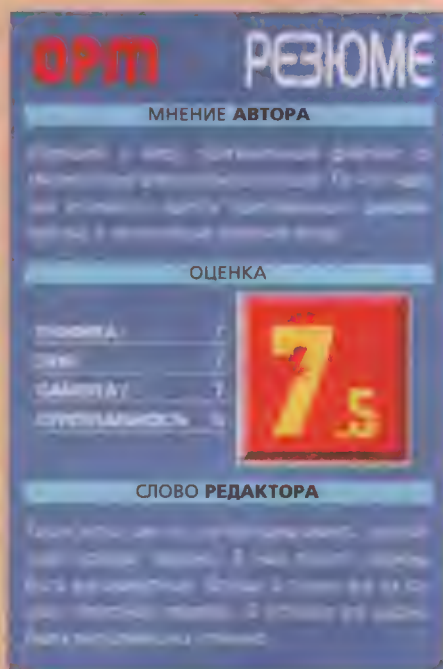
Как я уже упоминал выше, Attitude является продолжением WWF War Zone, и посему игровые процессы данных двух игр практически копируют друг друга. В двух словах все сводится к следующему: выйди на ринг и замочи всех и вся. Однако по сравнению с War Zone Attitude немного шагнула вперед. Была существенно усовершенствована система боя. Появилась возможность делать нормальные связки из нескольких приемов вкупе с существенно увеличившимся количеством оных (более сотни спецударов — это вам не шутка), было добавлено множество новых захватов и заломов. Правда, движения персонажей стали немного медленнее, но на динамике игрового процесса это практически не сказалось, кроме того, рестлинг — это вам не таэквандо, здесь особая скорость не нужна.

Кстати, в дополнение к свежим ударам появилось несколько новых режимов игры, общее количество которых теперь доросло теперь аж до 35 (!!!). Кроме обычных однопользовательских режимов, появилась возможность командных сражений (Tag Team) и интереснейший Career Mode, позволяющий вам самостоятельно пройти весь путь от низов до самых вершин борцовской славы. Плюс ко

всему в игре теперь есть весьма продвинутый редактор персонажей, позволяющий не только создавать новых героев, но также выбирать для них спецудары и даже татуировки по своему желанию.

Что ж, игра определенно состоялась. Даже более того, игра удалась. И хотя это далеко не третий Tekken и даже близко не Street Fighter Alpha, WWF Attitude определенно заслуживает внимания каждого поклонника файтингов.

**OPM**

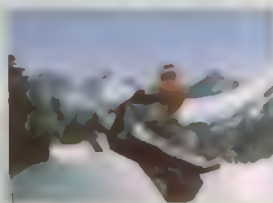




ЖАНР: Гонки  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4  
АЛЬТЕРНАТИВА: Cool Boarders

# SLED STORM



Уж не знаю, как вы, а лично я к спорту, и особенно к зимнему, отношусь с прохладцей. Я никогда не мог понять всеобщую истерию вокруг FIFA. Мне абсолютно все равно, какой невероятный дизайн трасс в Rushdown, и уж ни за какие вознаграждения вы не заставите меня приобщиться к этому виду спорта. Чем на 25 метров. Все эти виртуальные псевдоэкстремальные выкрутасы определенно не по мне.

Я любитель «спокойных» игр, и самым лучшим вариантом досуга для меня является засесть часов на 60-80 за прохождение какой-нибудь свеженькой RPG, поэтому предложение нашего редактора написать о новой спортивной игре от Electronic Arts было мною встречено, мягко говоря, без особого энтузиазма. И, как я позже убедился, совершенно зря. За невыразительным названием, как оказалось впоследствии, скрывалась настоящая жемчужина (или нечто очень удачно под нее стилизованное) среди PSX'овских спортивных симуляторов. Да что там говорить, ради этой игры я даже на неделю забросил Xenogears!

Итак, что же такое **Sled Storm**? Подкованные в иностранных языках или уже успевшие рассмотреть иллюстрации читатели наверное догадались, что это спортивный симулятор, посвященный зимним видам спорта. Один из многих, в огромных количествах расплодившихся на PSX. Однако на этот раз светлые головы из EA решили порадовать нас чем-то большим, нежели очередной вариацией на тему сноубординга. Планировщики компании решили рискнуть и вытащили на свет божий уж совсем экзотический вид соревнований... Вид, выделяющийся даже среди прочих, в большинстве своем не страдающих от отсутствия оригинальности, разновидностей зимних развлечений, а именно гонки на снегохо-

дах (или, как их принято называть у нас, «буранах»).

Да, такого я на PlayStation еще не встречал. Да и не на PlayStation, честно говоря, тоже. Итак, нажимаем «Start» и вперед.

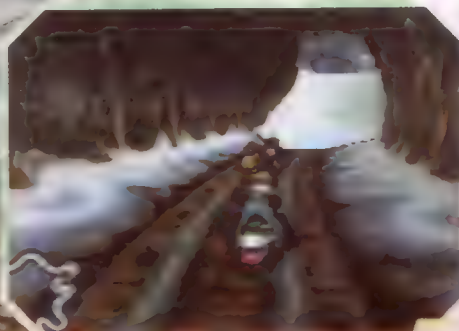
Выплывшее меню услужливо предлагает начать новую игру (Start new game) или заняться настройкой игры на свой вкус и лад (Options), что, несомненно, должно порадовать игроков, страдающих непреодолимым отвращением к установкам по умолчанию и желающих, в поисках душевного комфорта, перевернуть все в игре вверх ногами. И хотя полный «переворот» у вас не получится, но отрегулировать джойпад, побаловаться с аудиомикшером или заставить приставку отображать показания спидометра вместо км/ч в чуждых нам милях — всегда пожалуйста.

Кстати, раз уж речь зашла о менюшках, грех было бы не упомянуть об их графическом исполнении. Дизайн **Sled Storm** выполнен отлично. Не столь технологично и высокотехнологично, как в Need for Speed 4, без футуристического антуража Wipeout 3 и без раздражающих псевдографити, как в Coolboarders. Минимум изысков, но при этом весьма симпатично, не без доли оригинальности и,

главное, все очень хорошо читается (последнее замечание у многих может вызвать недоумение, но, поверьте, вопрос о читаемости шрифтов не так уж и надуман, как это может показаться на первый взгляд, вспомним хотя бы PSX версию Discworld II, где подобная проблема ощущалась особенно явно). Однако меню лишь малая толика, вершина графического айсберга **Sled Storm**. В основе которого лежит новый графический движок, изготовленный стараниями «местных» Electronic Arts'овских алхимиков от программирования. Интересно, но, в отличие от многих своих конкурентов, EA не стали давать своему новому энджину громкое имя, скромно назвав его в пресс-релизах — «new graphic engine». И правильно, «форма» не главное, главное содержание. И, нужно сказать, графика это как раз то, чем **Sled Storm** может похвастаться с полным на то основанием. Качественные текстуры, трехмерный игровой мир, изменяющиеся погодные условия, повсюду множество полигонов и, конечно же, эффекты освещения...

О, эти эффекты освещения! Видели бы вы поездку ночью в дождь по горным склонам. Капли дождя, непроглядная темень с едва проступающими размытыми силуэтами окружающих скал и бешено мечущийся по дороге пучок света от мощных галогеновых фар...

А трассы! Чудесный трехмерный дизайн, обилие скрытых путей, позволяющих сократить маршрут и, главное, удивительное свойство не надоедать в течение долгого периода времени. Навероятно, но программистам из EA даже удалось практически полностью расправиться с проблемой вывода графики на экран. Благодаря продуманному





дизайну и удачному программному коду случаи, когда перед вами вдруг из неоткуда появляется, к примеру, дерево, стали большой редкостью. А что касается выпадающих полигонов, то за все время игры в SS я с трудом смог вспомнить лишь один-два подобных случая (весьма неплохой результат).

Ну и, конечно же, персонажи (без них мой рассказ был бы неполным). Добрые дяди и тети из Electronic Arts позволили нам управлять целыми восемью законченными экстремальщиками (причем, у каждого свой особенный снегоход). В общем-то, это не так уж и много, но зато девичьи (их здесь две) получились весьма и весьма симпатичные и, благодаря motion capture, выглядят почти как живые (хотя мне трудно судить, если честно, я еще ни разу не видел девушку на «буране»).

Однако как бы ни был хорош дизайн и графика, но это всего лишь внешняя оболочка, вещь второстепенная. Истинная ценность игры находится гораздо глубже. Именно там, в глубине игры, сокрытая кусками программного кода, спрятавшаяся за мегабайтами текстур, затаившаяся среди алгоритмов искусственного интеллекта поджидает нас зверюшка по имени гемплей (она же играбельность, она же качество игрового процесса). В зависимости от опыта и таланта разработчиков зверюшка может быть либо ласковой и забавной как котенок, либо злобной и несущей как какой-нибудь «элиен». К счастью, применительно к **Sled Storm**, первый вариант более соответствует действительности. Игровой процесс весьма неплохо сбалансирован и притом довольно разнообразен. Кататься можно на время (Time Trial), устроить чемпионат (Championship) или просто безо всякой цели (Quick Race). Причем последние два режима доступны и для нескольких игроков (до четырех на одной приставке). Правда, качество изображения при многопользовательских баталиях падает на порядок, зато интерес к игре

Sled Storm может похвалиться чудесным «движком», который был использован для дела.

на несколько оных (порядков) возрастает. Согласитесь, забавно в пух и прах разгромить соседа Васю, а затем быть беспощадно скинутым с первого места одноклассником Димкой, и все это в ходе одного заезда. Но даже для убежденных игроков-одиночек в **Sled Storm** найдется своя частичка удовольствия. Интеллект компьютерных оппонентов весьма силен и составит достойную конкуренцию игроку, но вместе с тем AI достаточно гибок для того чтобы не довести неопытного игрока до истерики на первом же уровне. Тем более что особо зарвавшихся противников можно беспощадно таранить, выкидывать с трассы и даже переезжать своим снегоходом (здравствуй, Road Rash). Причем, подобные действия не только не возбраняются, но и всячески приветствуются начислением энной суммы призовых очков, которые по окончании гонки переводятся в наличные. С помощью которых можно усовершенствовать свой «буран» практически до запредельной степени, но это потребует соответствующих «запредельных» капиталовложений. Однако это вовсе не означает, что вся игра для вас сведется к безумному метанию по трассе в поисках объектов для задавливания, выкидывания и переезжания при приближении необходимости очередного апгрейда. Политкорректные американцы предусмотрели и мирные пути зарабатывания драгоценных очков (читай денег) путем выполнения всевозможных трюков. К тому же, небольшие суммы денег начисляются за победу в соревнованиях. Однако призовые, по крайней мере на начальных уровнях, столь невелики (250 монет за первое место при минимальной стоимости апгрейда от 500), что реально погоды не делают. Но разве это нас остановит? Нет, конечно! Тем более что играть действительно интересно и игра действительно удалась. Даже более того, скажу со всей определенностью, **Sled Storm** это один из лучших экстремальных симуляторов на се-

годняшний день, практически (ну не нравятся мне ихние елки, и все тут) лишенный недостатков. И останется таковым по крайней мере до выхода **Sled Storm 2** (чего, учитывая склонность Electronic Arts к сериализации своих продуктов, стоит ожидать уже в следующем полугодии).

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

8.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

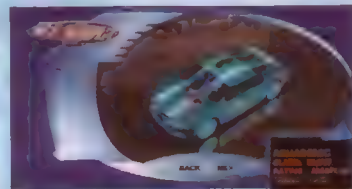
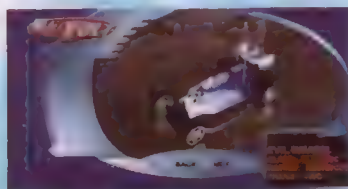
Для сравнения

Ваша оценка:    
 Разработчик: EA GAMES

На приставке: PS2, Xbox, PC   
 Жанр: Экстремальные гонки   
 Возрастной рейтинг: 12+   
 Дата выхода: 2001 г.



# RE-VOLT



Разработчики, дорогие друзья, задать вам вопрос: а не много ли тут всего? Ведь в игре есть и оружие, и различные трюки, и что-то еще. Странно? Не удивительно, эспрессо довольно несладкое, а вот в салате, честно, не жидкий, не мясной и вряд ли когда-либо будет остывать.

Игрушка с дистанционным управлением никогда не была вожаком моих фантазий, как, впрочем, и большинства других среднестатистических советских детей. Так уж сложилось, что в России (точнее, тогда еще в СССР) в годы моего детства таких просто-напросто не выпускалось. Вернее, как я узнал потом, подобные игрушки все же были, но в те годы тотального дефицита я про них и слыхом не слыхивал. А, следовательно, мечта о подобной игрушке у меня просто физически не могла сформироваться. Поэтому дошедшая до нашей редакции новость о попытке американской компании Acclaim (точнее, ее британского подразделения — Acclaim studios London) виртуализировать этот популярный в

Штатах вид развлечения оставила меня совершенно равнодушным. Признаться, я даже успел позабыть название данного проекта, когда вдруг компания Acclaim расщедрилась и прислала нам для обзора предрилизную версию игры. Так что в то время как вы будете держать в руках этот номер журнала, европейская версия **Re-Volt**, призывно сияя яркой коробочкой, уже должна будет появиться на прилавках российских магазинов. И посему темой моей сегодняшней лекции будет: а стоит ли выкладывать 40\$ (мы же не хотим поддерживать пиратов) за диск с этой игрой или нет. Забегая вперед скажу, что делать этого, определенно, не стоит, но давайте обо всем по порядку.

Что радиопередаваемых автомобилей, да и то я уже где-то с подобным сталкивался). И это, в общем-то, хорошо, поскольку, как показывает правило, в результате подобных опытов в восьми случаях из десяти получается нечто неудоваримое. Однако, с другой стороны, игра, полностью лишенная оригинальности, обречена на провал. Да уж, ситуация: удариться в экспериментаторство — не поймут, сделаешь все как обычно — не заметят, вот и мечутся несчастные разработчики, как зайцы, в поисках «изюминки», способной выделить их игру среди конкурентов по жанру. В случае с **Re-Volt** Acclaim, недолго думая, решила воспользоваться давно известным, но от этого не ставшим менее популярным рецептом приготовления потенциального хита. А именно взяла и смешала в игре все лучшее, что можно найти на рынке гоночных симуляторов на день сегодняшний. В результате чего игровой процесс являет собой безумное, но не лишнее очарования месиво из Micro Machines (концепция), Mario Kart (общий стиль, обилие бонусов) и Wipeout (использование оружия и всяческих технических средств для устранения соперников). Плюс к этому множество машин — (целых 28 штук, правда, поначалу доступны только 11), 14 трасс, пролегающих в самых экзотических местах, и целых шесть режимов игры. Это ли не идеальная гоночная игра? — спрошу я вас. И на первый взгляд так оно и есть, но если поиграть чуть больше...



**Re-Volt**, как многие уже могли догадаться, игра гоночная. А гоночные игры, по определению, жанр самодостаточный, и что-либо новое здесь придумать сложно. Прекрасно сознавая это, Acclaim и не стала пытаться порадовать нас изобретением «очередного велосипеда». Так что ничего шокирующе нового вы в **Re-Volt** не найдете (кроме раз-



Re-Volt является одной из немногих игр, которые можно по праву назвать симуляторами радиоуправляемых машинок.





Начнем с трасс. Вблизи все выглядит просто великолепно: высокая скорость обновления графики, забавные спецэффекты, весьма приличные текстуры, есть даже туман на горизонте. Но это вблизи, а стоит только выехать на открытое пространство, как изо всех щелей начинают вылезать на свет божий недоработки графического движка. Полигоны безжалостно выпадают гигантскими кусками, камера начинает показывать не пойми что (сориентироваться в некоторых местах бывает невероятно трудно, а секундное промедление, порой, стоит первого места), туман, который по идее должен маскировать построение трассы, реально лишь впустую пожирает аппаратные ресурсы приставки и т.д. Возможно все вышеперечисленные недостатки можно списать на «сырой» движок (черт его знает, может продюсеры их торопили), но чем тогда объяснить проблемы с дизайном? Трассы изобилуют странными развилками и темными закоулками, где сможет заблудиться даже «Квакер» с трехлетним стажем. Ей Богу, ну это же не adventure. Вдобавок ко всему окружающий вас мир отвратительно выглядит еще и чисто с эстетической точки зрения. Что, по-вашему, такое — здоровенный вытянутый в высоту прямоугольник, обтянутый непонятной текстурой серо-коричневого цвета? Фонарный столб? Ножка стола? А вот и не угадали, — это же дерево. В общем, представьте-ка себе Test Drive-5 в масштабе 20:1, где главным художником поработал автор небезызвестного «Черного квадрата» В. Малевич (то есть все вокруг ужасно здоровое и зверски кубическое), и получите приблизительное представление, что такое игровой мир **Re-Volt**. Хотя, возможно, именно так оно все и выглядит с точки зрения маленькой радиоуправляемой машинки.

Но, как это ни удивительно, даже среди этого кошмара порой встречаются проблески genialности. Несколько трасс получились на редкость забавными (гонка в универмаге это нечто!) и вызвали у меня неподдельный восторг. Хотя это не спасает общего бедственного положения.

Следующий пункт нашей сегодняшней программы — машины. Эх, хотел было и здесь



вдоволь поругаться, да видно не выйдет. Автомобили — практически единственная часть игры, не вызвавшая у меня никаких нареканий. Более того, дизайн машин действительно хорош, как, впрочем, и техническое исполнение. Аккуратные трехмерные модели, удачно подобранная «боевая раскраска», вибрирующие от столкновений и скорости антенны системы дистанционного управления. Программистам из Acclaim даже удалось сделать практически круглыми полигональные (!!!) колеса. В общем, за машинки ставлю персональный «восьмибальчик».

А теперь продолжим экзекуцию, на очереди у нас режимы игры. Хотя, собственно, к режимам игры претензий никаких. Наоборот, разработчиков можно похвалить, такое разнообразие редко где встретишь: Single Race, Championship, Time Trial, Practice, Stunt Area (набор специальных трасс для выполнения всевозможных трюков с помощью вашей машинки) и, конечно же, Multiplier. Причем у последнего присутствует целых два режима: обычная гонка и что-то вроде извращенной игры в салки (Battle Tag). Однако количество еще не значит качество, в погоне за динамичностью разработчики переусложнили игру. Даже на минимальном уровне сложности из-за дурацкой псевдореалистичной физической модели и чрезмерно чуткого управления (правда, речь здесь идет о цифровом джойпаде, с аналоговым ситуация меняется в лучшую сторону, но избыточная чувствительность все равно остается) контролировать поведение машины трудно. Стоит вам зазеваться и войти в поворот чуть резче, чем этого хотелось разработчикам, и машина летит вверх тормашка-

ми в сторону обочины. Хотя, в принципе, к особенностям управления быстро привыкаешь, а после пары часов игры они даже перестают раздражать. И вот тут-то выходит на сцену другой «приятный» аспект **Re-Volt** — соперники. Тупые, стержовые, прилипчивые и к тому же с неприятной привычкой без перерыва сыпать ракетами (и прочими существенно осложняющими жизнь приспособлениями) — они вызывают только отвращение. Хотя, надо отдать должное, я немного несправедлив. Определенный (пусть и небольшой) потенциал у игры имеется. По крайней мере, даже все недостатки **Re-Volt**, вместе взятые, не помешали мне с приятелем Димкой запоем провести около пяти часов у экрана телевизора за многопользовательским режимом.

И еще в игре просто потрясающая музыка. Специально для **Re-Volt** было написано более 50 минут всевозможных техно-композиций. На мой взгляд весьма милых. Однако музыка дело личного вкуса каждого, и то, что понравилось мне, вовсе необязательно понравится, к примеру, Васе Петрову.

Досадно, Acclaim в очередной раз попыталась сделать хит, и в очередной раз у нее это не получилось. Уж лучше бы ребята выпустили свежий NBA Jam или сварганили очередное продолжение к Mortal Combat (хотя, насколько я знаю, именно этим они сейчас и занимаются). А впрочем, если хотите, возьмите диск у приятеля. Возможно, на день-два **Re-Volt** вас и увлечет.

OPM





# WIPEOUT 3



**Н**е остался в стороне и общепризнанный гигант индустрии развлечений — компания Psygnosis, вытащившая на свет божий целую плеяду интересных игр. Среди которых оказалось и долгожданное продолжение культовой футуристической гонки **Wipeout**.

Этого события поклонники игры с нетерпением ждали целых полтора года (по меркам игрового мира срок довольно большой), и вот свершилось: **Wipeout3** порадовал своим пришествием прилавки магазинов по всему «Старому Свету», включая и многострадальное государство, которое, как известно, «умом не понять» и в которое можно «только верить». Наконец-то! Теперь и мы с вами, хотя и на несколько месяцев позже, сможем в полной мере оценить новое произведение Psygnosis. Что ж, добро пожаловать в мир футуристического безумия!

Для тех, кто столкнулся с данной серией впервые (уж и не знаю, найдутся ли среди наших читателей такие), я думаю, не помешают кое-какие общие разъяснения. Для начала расскажу о том, что же такое **Wipeout3**. Если в двух словах, то это футуристическая гонка. Если в трех, то это футуристическая гонка на летающих болидах с использованием оружия. А если еще подробнее, то **Wipeout** это очень (!) быстрая футуристическая гонка на летающих болидах с использованием оружия. Как видите, ничего оригинального — самая обычная игра из разряда «приди первым лю-

бой ценой», но тогда в 1997г. (на момент выхода первой части игры) подобное было нове, и новому творению Psygnosis очень быстро удалось найти свой круг поклонников.

С тех пор прошло почти два года, за которые серия успела пережить массу трансформаций: был выпущен сиквел для PSX, версии для PC и N64, улучшилась графика, поменялось звуковое оформление, графический движок оброс модными спецэффектами... В общем, изменялось все, традиционно неизменным оставался лишь игровой процесс, и это справедливо и в отношении **Wipeout3**. Так что, несмотря на грозную цифру три, гордо стоящую после хорошо знакомого названия, по существу в игре изменилось немного, и перед нами по-прежнему хорошо знакомая, старая добрая «футуристическая гонка на антигравитационных болидах». За одним «но»: все стало красивее, лучше, веселее и главное — быстрее, значительно быстрее.

Скорость, скорость с большой буквы, безумная, пьянящая, захватывающая дух... — вот главный козырь **Wipeout3**. Буквально все в игре несет на себе отпечаток глобальной цели: дать игроку реально почувствовать каждую лишнюю милю в час. И, надо отметить, с

этим Psygnosis справилась на отлично. **Wipeout3** — одна из самых быстрых (даже если сравнивать с предыдущими частями, которые отнюдь не отличались проблемами с динамикой) гонок на PSX. Причем в отличие от многих предшествующих опытов (как самой Psygnosis, так и некоторых ее собратьев по игровому рынку) воздействие на **Wipeout3** «алхимии скорости» прошло на редкость безболезненно. Как ни странно, разработчикам в горячке погони за ускорением удалось сохранить верный баланс между динамикой и играбельностью, не скатившись до уровня беспорядочного мельтешения полигонов на экране, заставляющего игрока, судорожно вцепившись в джойпад, в поте лица пытаться вписаться в очередной поворот. Да, ребята явно постарались (признаюсь, не ожидал). Однако недаром мудрые люди говорят: когда где-то прибавляется откуда-то, непременно должно убавиться. Растратив существенную часть ресурсов (да и финансов тоже) на претворение в жизнь гениальной (я без сарказма) программы «ускорения», разработчики совершенно позверски обошлись с сюжетом. Хотя сказать, что сюжет в игре плохой, было бы не совсем правильно. Поскольку нельзя назвать плохим то, чего просто-напросто нет. К счастью, в подобных играх сюжет не главное, главное — стиль.

Уж и не знаю, почему, но в представлении большинства современных дизайнеров соз-



По своему виду Wipeout 3 в чем-то опередил свою предшественницу, а в чем-то, непонятно почему, не смог дотянуть до ее стандартов.





дающих игры на футуристическую тематику, завтрашний день человечества являет собой картину неприглядную. Уж если в игре затронута будущее, то в восьмидесяти пяти процентах из ста можете быть уверенными, что оно окажется темным и неприглядным. Лично мне подобная склонность разработчиков к минорным тонам не

совсем понятна. Может, мода у них такая? По мне, так светлый утопический мир с зайчиками и цветочками куда приятнее, чем очередной «последний день человечества под пятой жестокого терминатора», но, очевидно, разработчики придерживаются иного мнения, чем мы (я уверен, что я не одинок), игроки. Хотя, с другой стороны, я могу себе представить реакцию западных комитетов по борьбе за нравственность и моральный облик молодежи при появлении игры, где очередной боец за справедливость расстреливает (назовите-ка мне хотя бы десяток игр для PSX, не связанных с насилием) из гранатомета утопических зайчиков на фоне не менее утопических цветочков. Это ж какой скандал получится! Так что увы, придется нам и в этот раз довольствоваться миром тьмы, отчаяния и прочего футуристического мракобесия. Утешает одно:

**Wipeout3**, несмотря на классическую безотрадность, будущее выглядит хотя бы красиво. Яркий мир торжества высоких технологий, развитого капитализма и умирающей природы... Постоянная непроглядная ночь, неоновое пламя рекламных щитов, размытые пятна света от окружающих трек фонарей (почему-то разноцветные), вспышки взрывов, блики и прочие приятные мелочи, ставшие реальностью благодаря новому графическому движку в самоотверженной работе художников и программистов. Причем все это великолепие, по заверениям Psygnosis, обновляется со скоростью никак не ниже 30 кадров в секунду при любых «погодных» условиях. Но, честно говоря, в правдивости последнего заявления я сомневаюсь, поскольку в режиме splitscreen количество fps явно ниже заявленного. А бы-



вает, и полигон-другой возьмет да упадет не пойми куда, но в целом, графика на более чем приемлемом уровне. А если бы не прихрамывающий местами (причем довольно существенно) дизайн трасс, все вообще было бы великолепно.

Хотя, надо признать, по сравнению с предшественниками треки в **Wipeout3** стали значительно менее извилистыми, гораздо более скоростными и просто ужасающе несбалансированными. Скажите-ка мне, какой толк разгоняться до безумной скорости, если в конце каждого более-менее прямого участка дороги вас непременно (проверено на практике) ждет поворот под 90 градусов, требующий двукратного снижения скорости? К тому же, из-за непроглядной темноты порой трудно разобрать путь. «Где же обещанные трассы, «легкие для навигации и идеальные для езды без тормозов»? — спрощу я вас. А нет их! В общем, ерунда какая-то получилась.

Однако, что самое удивительное, несмотря на наличие определенных недостатков играть действительно интересно. Более того, игровой процесс куда лучше сбалансирован, чем в предыдущих частях игры. Множество полностью переработанных болидов на любой вкус и лад, двенадцать видов оружия (5 новых, остальные с существенными изменениями переключались из предшествующих частей), изобилие бонусов и всевозможных секретов, плюс серьезно «поумневший» AI, поддержка Dualshock и наконец-то появившийся нормальный многопользовательский режим (два игрока на одной приставке одновременно). Ну чего еще можно желать? Да практически ничего!

Кроме одного: уберите из игры музыку! Вот уж никогда не думал, что в **Wipeout** могут быть проблемы с музыкальным оформлением (вспомните предыдущие части игры: Prodigy, Chemical Brothers — сказка, а не саундтрек!). Однако, как оказалось, могут, и еще какие. Решение пригласить для написания му-

зыки «прогрессивного» европейского DJ'я Sasha'y (нет, ничего общего с Sash это существо не имеет) обернулось одним из самых крупных просчетов Psygnosis. Ей-богу, заунывное рейвовое пикиканье, изваянное на детском синтезаторе, способно довести до белого каления кого угодно (даже такого уравновешенного человека, как я).

К счастью, разработчики предусмотрели возможность отключения музыки, что я вам и рекомендую немедленно сделать... После того, как купите игру, конечно, а она, поверьте, несмотря на имеющиеся местами проблески идиотизма, того действительно стоит.



Для сравнения

Игра: Wipeout 3

Разработчик: Psygnosis

Издатель: Sony Computer Entertainment Inc.

Платформа: PSX

Дата выхода: 1999

Жанр: Гонимый

Оценки: 7.5

Оценки: 7.5

Оценки: 7.5

Оценки: 7.5

Оценки: 7.5

Оценки: 7.5

Оценки: 7.5

Оценки: 7.5

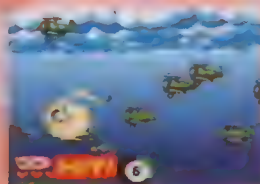
Оценки: 7.5

Оценки: 7.5

Оценки: 7.5



# POINT BLANK 2



Бывают такие моменты в жизни геймера, когда он, забывшись, погружается в мир фантастики и мистических игр, когда его, замученного демонами и злодеями, спасают герои, которые не требуют ни гениальных стратегических решений, ни сложной математики. Тогда он устает, берет диск, кладет его на полку, где стройными рядами выстроены его игровые коллекции. И вот однажды местом достает ТОТ самый диск. Геймер берет любимый «Соник», заученными движениями вставляет диск в консоль, садится в кресло. Сейчас он будет играть в Point Blank 2.

Когда-то давно в нечто со сходным названием резались на игровых автоматах. Резались так усердно, что с появлением PSX на нее перевели первую часть Point Blank. И вот он, выход долгожданного продолжения. Суть игрового действия не изменилась. Для новичков поясню: все части PB являются интерактивным тиром, то есть основой игрового процесса является стрельба по движущимся мишеням. То есть изначально игра адаптирована для использования светового пистолета, но игра с геймпадом возможна и, как показывает опыт, конечно, менее удобна, хотя местами парадоксально предпочтительнее любого пистолета, но об этом ниже.

Главное достоинство этой игры — разнообразие и веселость. Она просто не может напрягать, она не для этого создана. Врачи должны рекомендовать Point Blank 2 в качестве лекарства от скуки и угнетенных состояний. Не устаешь поражаться неумной фантазии разработчиков. Казалось бы, стрельба по мишеням — что из этого можно выжать? А оказалось — еще как можно... В PB 2 имеются 78 вариантов заданий в 11 категориях (не считая бонусы и т.д.). Попробую перечислить хотя бы некоторые: скоростная стрельба (поразить 60 мишеней за 25 секунд, кстати, вот здесь и нужен геймпад: на курок пистолета жать с такой

скоростью просто пальцы отсохнут, а на кнопку — милое дело), защита (на тебя с небоскреба падает машина — за 15 секунд разнеси ее по кусочкам), точная стрельба (один патрон, пять секунд — а с дерева падает листок, медленно и красиво...), головоломки (сложи два числа и выстрели в сумму), стрельба по гангстерам... да все перечислять места не хватит. Вы когда-нибудь стригли овец из пистолета? А людей стрельбой раздевали? А инопланетян отстреливали? А бомбы с часовым механизмом пистолетом останавливали? А шампанское окрывали метким выстрелом? Список можно продолжать если не до бесконечности, то по крайней мере очень долго, поражаясь буйной фантазией авторов. По сравнению с предыдущими частями структура экранов стала более сложной и продуманной. Например, теперь гангстеры не просто выскакивают из-за углов, но и проезжают мимо в машинах, так что сначала надо разбить стекло, а потом убить негодяя. Как и раньше, на каждый уровень отводится время и часто лимит патронов, так что все приходится рассчитывать. Графически все оформлено простенько, но ярко и очень весело, так же как и звук — он лучше, чем в первой части, и служит для поддержания общей атмосферы.

Отдельного рассказа заслуживают режимы игры. Во-первых, это режим тренировки, где вы можете попробовать все уровни сложности и все основные виды заданий. Затем это возможность игры вдвоем друг против друга или вчетвером, двое на двоих. Этот режим особенно подходит для коллективных развлечений. Затем различные режимы практики (например, игра «на выносливость», игра на 16 произвольных уровнях и т.д.). Наконец, можно играть в странноватый RPG-шный режим, где вам, главному герою, как обычно, полагается освободить принцессу, похищенную у короля. Вам предстоит обойти несколько уровней в псевдотрехмерном режиме, впрочем, очень забавном. Такой широкий выбор придает игре высокую «переигрываемость».

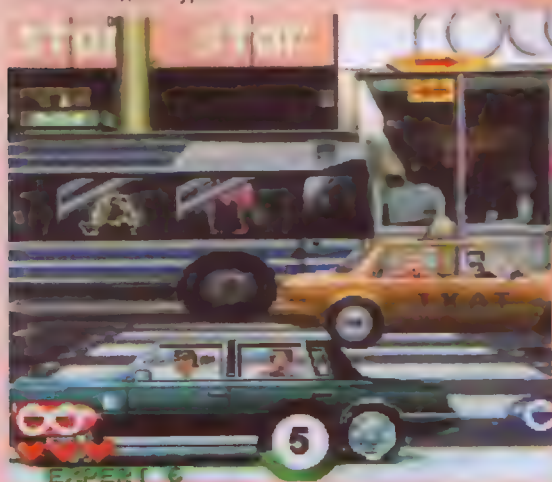
Подводя итоги, хочется порекомендовать Point Blank 2 как несомненно лучшую игру в своем жанре.

ОПМ

ОПМ

Подводя итоги, хочется порекомендовать Point Blank 2 как несомненно лучшую игру в своем жанре.

ОПМ



ОПМ

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

СЛОВО РЕДАКТОРА

ОПМ

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

СЛОВО РЕДАКТОРА



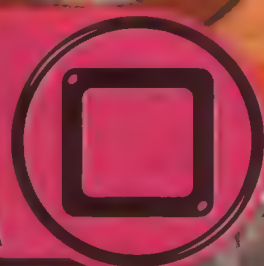


**54** SOUL REAVER

**64** G-POLICE 2

OPM

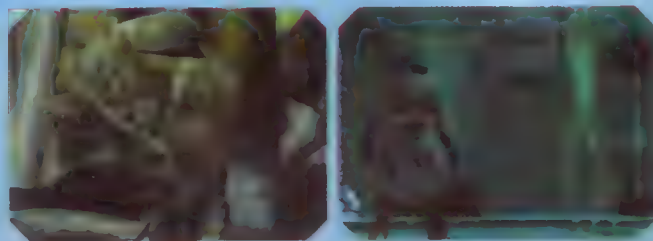
# TAKTUKA





Продолжение. Начало в №9(18), сентябрь 1999.

## SOUL REAVER



Итак, в прошлый раз мы остановились на том, как **Kain** получил от вас три практически безвредные, но такие обидные пощечины, после чего он со смехом удалился. А вы остались наедине с долгожданной добычей — мечом **Soul Reaver**, правда, лишь с его призрачной формой (или, если хотите, спектральной). Это мощное оружие отныне будет везде сопровождать вас, хотя в реальном мире оно будет доступно только при максимальном значении жизненной силы. Кроме того, **Soul Reaver** способен открывать запертые двери (на месте замка у этих дверей находится характерное отверстие). Далее вы познакомитесь с женщиной-призраком — **Ariel** (вернувшись в этот зал вновь, вы всегда сможете получить у нее совет и зарядиться энергией). Больше в бывшем пристанище **Kain**'а делать нечего, так что поспешите наружу.

### Silenced Cathedral.

На этот раз вы ощущаете острую необходимость найти вашего брата **Zephon**. С помощью ближайших врат вернитесь в подзем-

ный мир (в место, откуда началось ваше приключение), далее доберитесь до круглого зала с колоннами и просочитесь сквозь металлическую решетку слева от портала. Попасть в этот зал можно, и пройдя сквозь две деревянные двери, первая из которых находится в дальнем конце площади перед фасадом дворца клана **Raziel**'а). Как только вы прошли сквозь преграду и преодолели небольшой коридор, перед вашими глазами предстанет новый замок. Поверните направо и в дальнем конце территории материальный режим. Вернувшись немного назад, вы увидите очередной проход в скалах — следуйте по нему. После нескольких прыжков и короткой битвы с арбалетчиками-людьми вы доберетесь до двери, ведущей к новым вратам. Войдите в дверь, чтобы активизировать врата (постарайтесь запомнить знак врат). Вновь возвращайтесь к замку. Выйдите из пещер и пройдите по разводному мосту к закрытой двери. Хотя у вас и нет здорового ключа, подходящего к двери, у вас есть здоровенный светящийся меч. Практически все двери, выглядящие как эта, нужно будет открывать с помощью меча. Для этого просто ударьте мечом по двери. За дверью вы встретите очередное препятствие: переключитесь в призрачный режим и пройдите сквозь него. Двигайтесь направо и, наткнувшись на переходник (помните, такой голубой круг?), переключитесь в материальный режим. Возвращайтесь

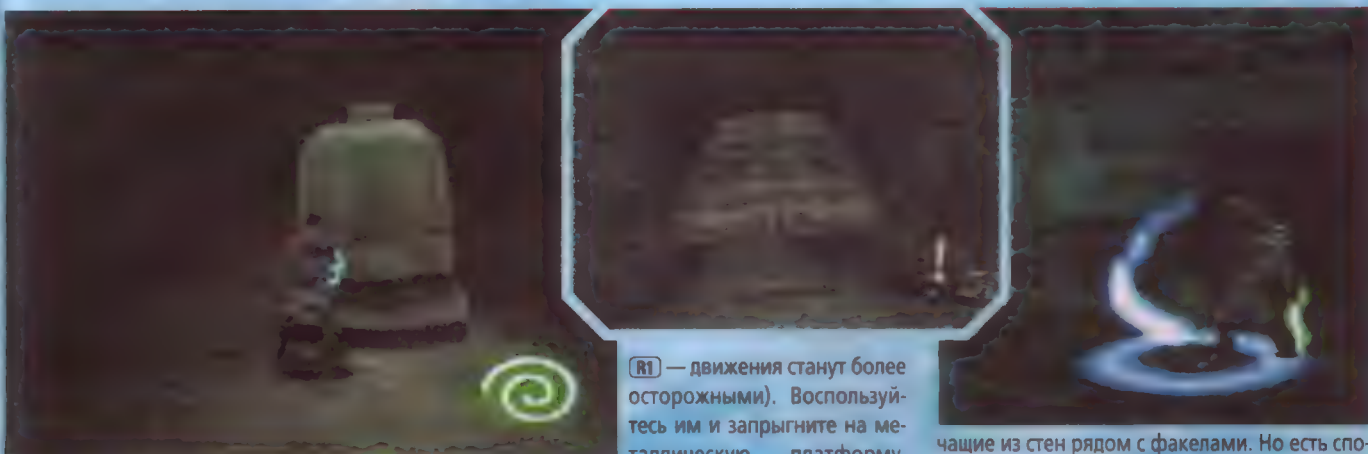


обратно и, двигаясь по коридору, уничтожьте пауков и пройдите через двойные двери.

Вы окажетесь в комнате с высокими круглыми зданиями. Здесь вам нужно будет попасть практически на самый верх. Чуть правее вас находятся блоки, сложенные лестницей: прыгните сначала на них, а потом заберитесь на хранилище. Оглянитесь и прыгните на хранилище пониже справа от вас. Далее перелезьте на обелиск напротив. Прямо перед вами будет ниша в стене — прыгните туда и заберитесь чуть выше на карниз (сначала направо, потом налево). Оттуда будут видны два хранилища: одно пониже, а другое повыше, с ши-







**(R1)** — движения станут более осторожными). Воспользуйтесь им и запрыгните на металлическую платформу,

пами вокруг крыши. Прыгните на низкое хранилище, с него на блок, торчащий из хранилища с шипами, а оттуда и на самую крышу. С нее можно будет спрыгнуть на очередной карниз, который вам показывался в ролике.

Идите вперед, и когда вы упретесь в частично закрывающий путь блок, вам покажут, куда идти дальше. Спрыгните к пауку, убейте его и залезьте на карниз слева от тела. Вскрабкайтесь вверх, чтобы попасть в комнату с двойными дверями. Там можно будет взять новое оружие — два посоха, стоящие по краям дверей. Двери откроют путь в зал с огромным органом. Здесь придется вспомнить старое, т.к. видимого пути вперед нет, значит, надо поискать его в призрачном мире (переключайтесь). Подойдите к поврежденной органной трубе слева, запрыгните на нее и двигайтесь к трансформационному portalу (чтобы не упасть, воспользуйтесь кнопкой автонаводки

двигайтесь по периметру направо. Пройдите мимо первой двери к выключателю и нажмите на него. Идите дальше — ко второй двери. Войдите: коридор приведет вас к комнате с фресками и несколькими блоками. Вернитесь в материальный режим (portal чуть правее вас на карнизе).

Тут вас ждет еще одна головоломка. Для начала перебейте всех паукообразных вампиров (вскоре, конечно, придут их друзья, но у вас будет время, чтобы двигать блоки). Главное — следите, чтобы изображение на блоках и стене совпадали, тогда головоломка будет решена. Одно отверстие расположено выше уровня земли, поэтому вам придется предварительно поднять один на другой. (Напомню, что блоки переворачиваются и поднимаются при помощи **(L1)+(R1)**). Еще одна подсказка. Поскольку пауков много, то изящное оружие Джедаев недолго будет сиять в вашей руке.

Конечно, избавиться от врага можно и без него — бросить безвольное тело на шипы, тор-

чащие из стен рядом с факелами. Но есть способ проще. После первого пропущенного удара переходите в призрачный режим и возвращайтесь обратно (благо, portal в двух шагах) со сверкающим оружием в руках.

Решение головоломки сделает доступным второй рубильник, находящийся за дверью, мимо которой мы гордо прошли. Как только второй рубильник включен, из стен вывалятся меха: попрыгайте на них — это породит поток воздуха и еще один ролик. Расправьте крылья, и игра перенесет вас на очередной карниз где-то вверх. Залезьте на карниз справа и пройдите к большой фиолетовой комнате.

Отсюда вы будете отправляться на поиски четырех кристаллов. Справа от вас находится стеклянный витраж с дверью — направляйтесь туда. За дверью двигайтесь по коридору налево мимо колокола к другой двери. Войдите туда и следуйте вниз, пройдите сквозь встретившиеся вам красные ворота. За воротами у очередного портала переключитесь в материальный режим, чтобы решить головоломку. Ее смысл заключается в том, чтобы соединить к помощи блоков обрывки труб в нишах в единую цепь. Решив ее, вы расколете первый кристалл.

Возвращайтесь в коридор с колоколом и войдите в первую деревянную дверь. Пройдите через схожую красную решетку (кстати, чтобы не терять оружие, при переходе через решетку попробуйте метнуть его сквозь нее при помощи кнопки **(R1)**, а на другой стороне после возврата к реальности просто подберите утерянное), вернитесь в материальный режим и решите вторую задачу. В этой головоломке основная сложность — разъединять положенные друг на друга блоки. Это без труда можно сделать, используя углубление в стене (передвиньте колонну к нише и сами заберитесь туда, тол-







кайте блоки изнутри наружу). Остальное просто. Решение головоломки разобьет второй кристалл.

Вернитесь в коридор с колоколом; теперь вам придется разбить большое витражное стекло в конце коридора. Встаньте рядом с колоколом так, чтобы можно было ударить в колокол и одновременно быстро прыгнуть в проем в стене, находящийся как раз напротив колокола. Перелетите через пропасть, и вы вновь окажетесь в фиолетовой комнате, не останавливайтесь, бегите вперед к проходу в стене (между двух рогатых голов). Вся соль данной головоломки — добраться до второго колокола, находящегося в конце прохода, и ударить в него, пока в эфире еще звучит «голос» первого колокола. Когда их звуки сольются в один, стекло не выдержит и лопнет — задача решена.

Вернитесь в коридор с первым колоколом и идите по проходу, пока в стене справа не обнаружите ручку. Поверните ее — и откроется дверь с таймером. Вместо того чтобы пытаться успеть добежать до двери (это в принципе




невозможно), переключитесь в призрачный режим, в котором время останавливается. Двигайтесь вперед (стекла уже нет), прыгните, и вы окажетесь в фиолетовой комнате. Вновь направьтесь ко второму большому колоколу, и, как только начнете путь вниз, поверните направо, к секретной


комнате. Вам туда: проберитесь к трансформационным вратам (слева) и переключитесь в материальный режим. Чтобы навсегда отодвинуть злополучный блок, поверните ручку справа от него. После этого вернитесь по дороге с левой стороны, откройте деревянную дверь. Перепрыгните через обрыв и пройдите к другой двери. Уничтожая врагов, пройдите к следующей деревянной двери. Идите налево к сооружению, напоминающему юрту, внутри которой вы найдете еще один артефакт (пока недоступный). Пройдите через красную дверь, за которой вы обнаружите головоломку.

Принцип головоломки обычный: подобрать картинки на блоках, однако на этот раз вам будут даны не все блоки. Недостающие блоки спускаются сверху, как только вы найдете применение имеющимся.

Возвращайтесь в секретную комнату и прыгните в другое помещение. Труба, которую вы увидите, хранит два новых вида оружия, в разных концах соответственно. Запрыгните на трубу и, убивая нечисть, двигайтесь, пока не дойдете до нового прохода. Когда вы достигнете развилки, идите по

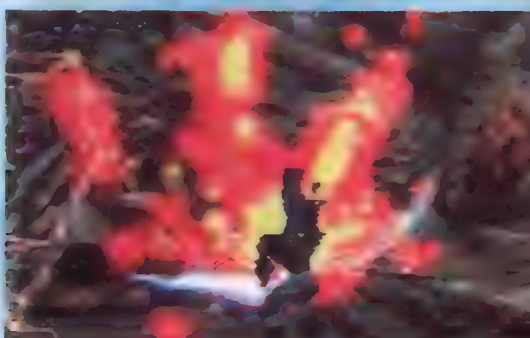
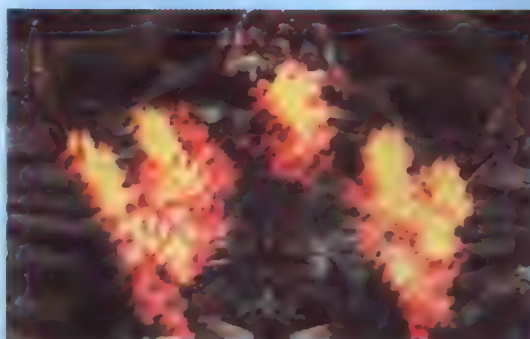


левому ответвлению, пока не дойдете до двух других кристаллов. Слева от кристаллов вы увидите решетку. Идите сквозь нее и после развилки поверните налево. Там вы сразу увидите три крышки: откройте среднюю из них (кнопка ) , а потом ту, что ближе к вам, и получившийся звук разобьет третий кристалл. То же самое проделайте в аналогичной комнате с правой от коричневой решетки и разобьете четвертый кристалл (после средней приподнимите дальнюю от вас крышку).

Когда вы все это проделаете, идите туда, где были сами кристаллы, вернувшись при первой возможности в материальный режим. Поверните все появившиеся ручки один раз (кнопка ) и откройте доступ восходящим воздушным потокам в шахте. Прыгните в задымившую вентиляционную шахту и вознеситесь вверх. Приземлитесь в начале одной из двух желтых труб (на более высокую). Подойдите к куску серой трубы, стоящему вертикально, и уроните его, таким образом заполнив недостающий участок трубопровода (таких кусков два). Теперь идите дальше в комнату с тремя трубами. Пройдите направо и включите оба переключателя в полу, на которые натолкнетесь, чтобы открыть путь наверх. На стенах есть три платформы, но только в призрачном режиме вы можете перепрыгнуть с одной на другую и, наконец, в открытый проход. Двигайтесь по зеленоватому пути к темно-коричневым металлическим воротам, через которые надо будет просочиться. Будучи в комнате с органом, спрыгните вниз, зайдите в маленькую пещерку и верните себе материальный облик. Как только вы это сделаете, на вас нападет появившаяся откуда ни возьмись парочка тварей, поэтому стоит заранее начать размахивать оружием.

Идите к странно выглядящему устройству и поверните вентиль, находящийся прямо по центру. Теперь подойдите к желтым трубам с другой стороны, поднимитесь наверх и прыгните в проход в стене над ними, пройдите через ворота в комнату с колоколом.





Запрыгните на трубу у стены и идите по ней вверх в очередной туннель. В комнате вытяните квадратный блок из кучи камней и освободите себе тем самым путь. Придвиньте этот блок к высокой желтой трубе и, встав на него, поверните второй вентиль. Вылезайте по камням из этой комнаты и идите в следующую комнату. Там вам тоже надо починить трубу. После починки идите к третьему вентилю и поверните его.

### Босс Zephon.

Вернитесь в комнату с камнями и передвиньте блок, который использовали, чтобы долез-

ть до вентиля, на другую сторону кучи, чтобы можно было добраться до карниза в той части. Оттуда идите в комнату с тремя трубами и спланируйте вверх к очередному туннелю. Там выберите поворот направо и активизируйте врата (вновь запомнив знак). Вернитесь на главное ответвление и приготовьтесь к битве с **Zephon**. Это довольно злобная тварь и по опасности сравнима лишь с **Kain** и очень напоминающая королеву из одного известного фильма. Чтобы его победить, вам нужно, чтобы он ударил одной из своих лап по земле, в результате чего коготь на ней там бы застрял. Когда это произойдет, ударьте его — он завопит и выпустит... яйцо. Возьмите яйцо и подожгите, пользуясь огнеметом, лежащим около одного из местных трупов, а потом бросьте им в тварь. Эту операцию следует повторить три раза. В награду за победу вы получите умение, подобно паукам, лазить по отвесным стенам, но только в материальном измерении.

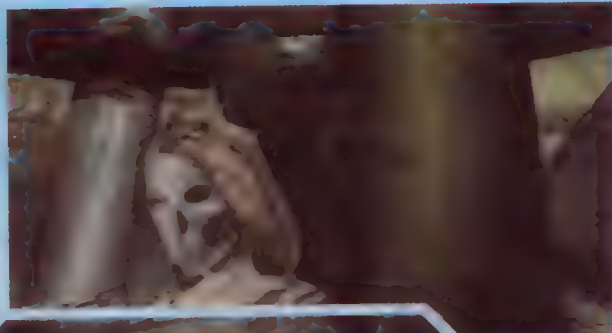
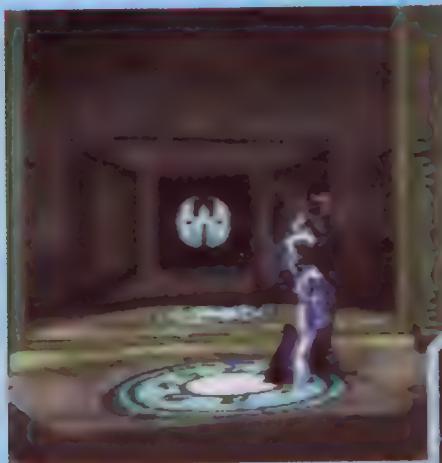
### Stone Glyph.

Теперь вам нужно забрать еще один **Glyph** с силой. Вернитесь к транспортным вратам и перенеситесь к portalу

около винтовой лестницы. Через дверь выйдете к озеру и прыгните туда, держитесь левого берега, чтобы попасть в коридор, который выведет вас на поверхность. Переключитесь в материальный режим и залезьте вверх по стене по серому следу. Идите по долине и прыгните в правый глаз черепа, там продолжайте свой путь, пока не упретесь в очередную стену с серым следом. Вскрабкайтесь по нему на самый верх. Прыгните на подвешенное прямо перед Razel бревно, поверните в сторону, противоположную колонне, и прыгните на карниз, торчащий из стены. Переключитесь в призрачный режим, чтобы немного нарушить целостность мира. Посмотрите наверх, рассчитайте прыжок и прыгните на другое бревно. Осторожно пролезьте на обрывистый уступ сверху. Направо оттуда будет еще одно бревно, ведущее к трансформационному portalу. Переключитесь в материальный режим, заберитесь на бревно, торчащее из стены, а с него на другое, находящееся чуть выше. С него перепрыгните на винтовую лестницу, далее на карниз и на открывшуюся площадку. Поднимитесь еще выше и продолжайте путь к месту, где изначально лежал череп. Заберитесь в разбитую челюсть и посмотрите наружу. Посмотрите вниз и чуть влево — там вы увидите карниз с факелом. Прыгните (а точнее, спланируйте) на этот карниз. Оттуда идите по коридору: вы увидите пару огней. Прямо за этими огнями посмотрите направо,







чтобы увидеть уступ, прыгните туда и столкните блок вниз. Затолкайте этот блок в комнату напротив и впихните в то место, где он должен быть. Прыгните на балкон и войдите в комнату, спрятанную за статуей. Там найдутся недостающие блоки. Используя их, соберите головоломку: ожившая статуя разобьет камень перед собой и высвободит очередной щит с силой. Возьмите его и выйдите из пещеры. Спланируйте вниз и по серому следу поднимитесь на площадку с дверью, ведущей к очередным вратам, и активизируйте их.

### Tomb of Serafan Sleeping Priests.

Теперь вернитесь к собору в начале игры (т.е. замку клана **Raziel**). Войдите туда и пообщай-

тесь с дамой по имени **Ariel**, чтобы выяснить, что же вы, собственно, там делаете. С помощью умения ползать по стенам заберитесь на стену с полустертым гербом справа от выхода из зала. Идите по дороге вправо до двух дверей. Войдите в любую из них. Продолжайте идти, пока вам не покажут ролик про гробницу **Serafan**. Когда это случится, это будет означать, что вы на месте. Судя по всему, **Serafan** была той самой группой охотников за вампирами, членом которой был **Malek**. У левой части гробницы найдите место, чтобы забраться наверх. Вползите наверх по обрыву и войдите в зеленоватую комнату, в которой находятся врата. Запомните это место, вернитесь и войдите в руины. Пройдите сквозь решетку, используйте трансформационный портал, чтобы вернуться в материальное состояние. За ним лежит оружие: возьмите его, если хотите. Идите дальше по дороге до деревянной двери. Выйдите из нее, идите по треугольному проходу, заканчивающемуся тупиком. В центре этого замурованного прохода есть сдвигаемый блок. Сдвиньте его на себя и войдите в гробницу. Вам покажут в очередной раз правду о том, что было. В призрачном ре-

жиме дезинтегрируйте мир в округе и проломите пол. Войдите в ворота и приготовьтесь сразиться с самым легким боссом в игре — **Morlock**. Его нужно избивать, пока он не потеряет сознание, а потом сбросить в яму. Или просто взорвать с помощью **Soul Reaper**. Захватив его силу, вы сможете крушить некоторые объекты,

которые не могли разломать ранее (нажмите кнопку ).

### Sound Glyph + дополнительный артефакт.

Теперь стоит заняться поиском еще одного **Glyph** — щита с силой, отвечающего за звук. Для начала выберите из гробницы. Направляйтесь к ранее виденным вратам и телепортируйте себя в подземный мир, точнее, к замку с пауками. Вам нужна комната, где большие трубы идут наверх, а из большой ямы поднимается воздух. Кстати, если мы уж забрели сюда вновь, грех не взять еще один артефакт. Прыгните в яму и поднимайтесь наверх, но не летите к самому потолку. Ваша цель — два прохода, находящиеся как раз над рубильником, мехами и деревянными дверями. Один из них закрыт решеткой и служит лишь ориентиром, левее него находится второй — ваш путь туда (запрыгнуть туда нельзя, можно лишь долететь, для чего можно воспользоваться **R1**), либо иногда отпустить







(X). Как только попадете в нужный туннель, двигайтесь внутрь до ответвления справа, закрытого стеклом. Разбейте его, воспользовавшись силой **Morlock**'а, и идите по освобожденному пути. Там вас ждет синий кристалл, увеличивающий количество магических зарядов. Выбирайтесь в обратном порядке, падайте вниз и идите по треугольному проходу на дне шахты. Идите по нему, пока не придете в комнату с окном. Разбейте окно с помощью новой, недавно приобретенной силы (зажав **R2** и **L2**), можно легко прицелиться в нужное место). Прыгните на стену и вскарабкайтесь наверх в том месте, где это можно. Пройдите через металлические ворота в большую комнату, в дальнем конце возьмите барабанную палку. Вернитесь обратно к решетке и залезьте по любой из стен на карниз. Находясь там, посмотрите влево и прицельно бросьте палку в небольшую нишу в стене. Переключитесь в призрачный режим и нарушите целостность



мира. Прыгните на первую колонну и, используя портал, переключитесь в материальный режим. Прыгните налево и возьмите брошенную палку. Прыгните обратно на столб и потом, по очереди, прыгайте на второй и третий. Положите барабанную палку на пол (посмотрите себе под ноги и нажмите **△**). Разбейте стекло в окне спереди. Возьмите палку и бросьте ее в образовавшуюся дыру. Переключитесь в спектральный режим, прыгните в окно. Возьмите палку, идите дальше и ударьте ею по колоколу — так вы получите новый **Glyph**.

### Drowning Abbey.

С помощью любых врат вернитесь к гробнице **Serafan**. Через железную дверь пройдите в то место, где вы сражались с **Morlock**. Прямо от ворот посмотрите на изображение мишени. Атакуйте несчастную мишень, пока она не провалится на другую сторону стены. Спрыгните туда, идите налево и спуститесь к воде. В воде идите по возвышающемуся уступу, пока не выйдете из нее. Переключитесь в материальный режим и идите дальше налево. Через маленький бассейн с водой прыгните на стену, по кото-



рой можно ползти вверх. Залезьте в округлую нишу. Прыгните на более высокий из двух столбов. Сбейте блок со столба спереди. Прыгните на столб, потом на нишу спереди. Поднимитесь по ступенькам, пройдите через деревянную дверь. На развилке, чтобы не тратить зря время, поверните направо. Внутри этой комнаты есть два одинаковых вида оружия, которые можно взять. Пройдите через металлическую дверь, а потом — дважды по ступенькам: впереди вас будет ждать голубой трансформационный портал. Вернитесь в материальный мир, прибежите двух тварей. Подойдите к большой металлической клетке. Ударьте силой **Morlock** по блоку в направлении дальней стены. Пройдите сквозь клетку, прыгните на блок и идите по очень длинному коридору мимо переходника до решетки, войдите в проход напротив нее. Прыгните на лодку и пройдите на возвышение справа, прыгните на карниз в стене. Двигайтесь влево







раво и найдите платформу, торчащую из воды. Подпрыгните и спланируйте на этот столб. Впереди есть еще два. Прыгните на полукруглый карниз на стене. Идите вдоль берега, а потом прыгните на открытый берег, где вас ждет ящероподобный вампир: прикончите его и идите дальше через дверь слева. Доберитесь до развилки на четыре пути. Пролезьте вокруг большого винта в центре комнаты к ответвлению, противоположному выходу. Идите вперед до железной двери, по пути вы можете взять трубы, с помощью которых неплохо уничтожать наших жабоподобных друзей. Пройдите сквозь дверь, убейте встреченных там вампиров, идите до следующей металлической двери. Идите вперед, пока проход не превратится в комнату побольше. Там вы увидите множество столбов, торчащих из воды. По дороге возьмите еще одно оружие — золотой посох. Выйдите к воде и прыгните на первый столб. Прыгая со столба на столб, пройдите на противоположную сторону. По зеленому пути идите к серой двери, войдите в нее и двигай-

тесь, пока не начнете опускаться в воду. Идите вперед, пока подводный коридор не закончится комнатой с полом, напоминающим шахматную доску. Идите вдоль правой стены, пока не дойдете до небольшой ниши. Вспрыгните на карниз, переключитесь в

материальный режим, вползите на стену слева. Теперь, прыгая с балки на балку, вам придется попасть на другой конец комнаты. Находясь на последней балке, посмотрите на дверной проем слева, прыгните туда, убейте двух вампиров. Подойдите к окну и разбейте его. Теперь вам опять придется прыгать, но на этот раз в более усложненном варианте, т.к. если сорветесь, то начинать придется опять с балок.

### Босс Rahab.

Добравшись до карниза, прыгните на здание перед вами, а с него на колокольню (там горит магический огонь) и потяните за цепь, чтобы позвонить в колокол и открыть проход. Пройдите по ступенькам в подводную комнату босса **Rahab**. Опять попрыгайте по столбам, на последнем переключитесь в материальный режим и приготовьтесь к схватке (вам не раз придется прыгать по этим столбам, поэтому подсказка: не планируйте, расстояние между ними — как раз на один обычный прыжок). Эта тварь боится света, так что все, что нужно сделать, чтобы его победить — разбить все окна в комнате (стойте на тумбе с порталом и не спеша расстреливайте стекла (▲), поворачивая прицел (R2) + (L2)). Его сила позволит вам путешествовать по воде, не переключаясь в спектральный режим.

### Огненный меч.

Чтобы покинуть зал **Rahab**, прыгните в воду и нырните ко дну, проплывите в двери, через которые пришли, и поднимитесь в колокольню. Вам покажут ролик про следующего босса, вернитесь в комнату, расчерченную под шахматное поле, найдите там большое витражное стекло и разбейте его, войдите в образовавшийся ход. Спуститесь по винтовой лес-

к пещере. Туннель выведет вас в комнату с двумя дверями: направо находится портал, с помощью которого можно будет вернуться сюда, к лодке клана **Rahab**. Войдите в левую дверь, далее по тоннелю к запертой двери. На ней будет изображен символ, подсказывающий, что по ней надо ударить сосредоточенной силой **Morlock**. Сделайте это, и вам покажут ролик о затопленном аббатстве и представят клан **Rahab**. Местных врагов с помощью воды убить не удастся. Ваша цель тут — уничтожить колокольню. Прыгните вниз на нижнюю ступеньку. Повернитесь нап-





тнице и следуйте вдоль левой стены до другой лестницы. Дойдите до другого окна, разбейте его тоже. Плывите до зала с огнем и возьмите огненный reaver. Теперь вы сможете зажигать свой **Soul Reaver** от любого источника огня. Выйдя из комнаты, поверните налево, поднимитесь по ступенькам и поверните направо. Идите к третьему после выхода с лестницы окну (его вы отличите от других по яркому лучу солнечного света). Плывите вверх, далее через большую цилиндрическую башню и туннель до зала со множеством альковов (кстати, там лежит гарпун). Ваш путь лежит вновь вверх и чуть левее к сквозному проходу. Далее вы попадете в огромный затопленный зал со ступеньками на дне. Вы практически выбрались из владений **Rahab'a**, и теперь можно заняться поиском оставшихся камней **Glyph**. Собирать их необязательно, да и, честно говоря, они не особо помогают в игре. Найти их совсем несложно, и начнем мы с...

### Fire glyph.

Плывите в сторону, противоположную лестнице, к проходу в стене, далее по туннелю к бассейну, выпрыгните на поверхность и направляйтесь к деревянной двери слева. Войдите в нее, доберитесь до зала с рукоятью на правой стене, поверните ее и сразу же переходите в призрачный режим, чтобы «заморозить» открывшиеся врата. Пройдите в них, вернитесь в нормальный мир и дойдите до следующего зала с рукоятью, которая открывает ворота к уже знакомому бассейну. Пройдите на его противоположную сторону к туннелю, который приведет вас к залу с колоннами (после деревянной двери). Вновь верни-

тесь в призрак — это уменьшит высоту колонн и поможет вам перебраться на противоположную сторону к огню. Переключитесь на реальность, зажгите свой меч и возвращайтесь в комнату, где вы подняли решетку (не переходите в призрак, иначе ваш меч погаснет). Пересеките комнату и направляйтесь к статуе с погасшим очагом, дальнейшее объяснять не надо. Получив очередной **glyph**, возвращайтесь в подводный зал с лестницей, плывите над ней вперед, пока не выйдете на сушу, поверните направо и через деревянную дверь войдите на территорию родного клана. Вы сразу же увидите дверь врат переноса, теперь вам следует направиться к замку со рвом (тому самому, с которого началось наше путешествие в этом номере).

### Sunlight glyph.

Прыгайте в ров и плывите вправо через решетку по тоннелю в пещеру, пока, следуя одним-единственным путем, не доберетесь до видеоролика. Не всплывайте, а, следуя правой стены, найдите туннель, ведущий к вратам — активизируйте их. Возвращайтесь ко входу в туннель и всплывайте. Слева от цилиндрического сооружения будет доступный берег, далее путем нехитрых прыжков (ориентируйтесь по кострам) доберитесь до деревянной двери наверху. Она выведет вас к новому проходу и видеоролику. Далее двигайтесь к следующей двери (путь один), в комнате за ней вам придется потрудиться. Убив врага, запрыгните на самый

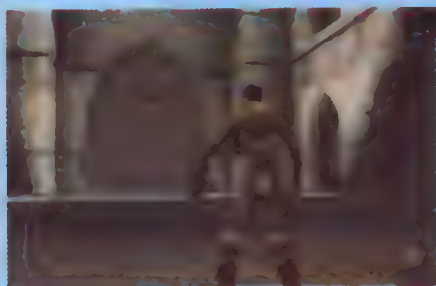
верх сооружения и скиньте оттуда блок. Подтащите его поближе к рукояти, поверните ее и сразу же заблокируйте приготовленным кубом зубчатое колесо — дело сделано (если горят факелы на стенах). Выходите наружу и спускайтесь вниз, далее по платформам, торчащим из воды, доберитесь до маяка и войдите внутрь. Добравшись до шахты, прыгните вниз и следуйте в комнату с огромными колесами, пройдите в треугольный проход и перейдите в призрачный режим. Вам откроется дорога до переходника и деревянной двери. За дверью вам придется решить стандартную задачу по восстановлению трубопровода и пустить воду (повернуть рукоять в конце коридора) на колесо. Выбирайтесь наружу, дойдите до третьей движущейся платформы — слева в скале будет дверь, охраняемая демоном. Войдите туда. Вы увидите, что когда свет озаряет постамент, в полу появляется прорезь. Поймайте ее открытой при помощи перехода в призрак — и предпоследний **glyph** ваш.

### Water glyph.

Путь за последним атрибутом силы начинается у бездны, куда изначально был сброшен наш герой. Пройдите по деревянному мосту и перепрыгните на вторую платформу. Прямо лежит путь к предпоследнему боссу — **Dumah**. Вам пока предстоит путь влево. Прыгайте в воду и доберитесь до подводного туннеля, плывите по нему, пока не попадете на







Если повернуть налево, то вы увидите решетчатую дверь — войдите в нее. Продолжите путь по ступенькам через еще одну дверь, далее поверните направо и двигайтесь так, пока не обнаружите ступени вверх. Они приведут вас к очередному portalу. Возвращайтесь к

Безде.

поверхность — в цитадель людей. На противоположной крепости стене слева будет деревянная дверь — войдите. Поднимитесь по лестнице и, поставив один на другой два блока, поднимитесь выше. Теперь вы без труда сможете перелететь в саму крепость. Будучи на месте, идите к двойным дверям (путь один), входите. Вы вышли на мост — прыгайте с него в воду, там разбейте ажурную решетку и вперед через кровожадные лопасти нагнетающего винта. Из следующего за ним большого резервуара через незаметный туннель доплывите до водопада и поверните направо. Пройдите мимо статуи в комнату справа, перепрыгните через ручей и выньте из стены блок (он отличается по цвету). Столкните его в воду и передвиньте в нижнюю комнату, где и водрузите в квадратную выемку посередине. Возвращайтесь в комнату со статуей и получайте заработанное. Вернитесь к водопаду — по противоположной стене можно залезть наверх. Если вы сделаете это, то получите последний кусок круглого артефакта. Сбор призов закончен, пора браться за врагов. Вернитесь к мосту, с которого ныряли в канализацию и поднимитесь к людям.

## Ash Village.

Стоя на второй платформе, прыгните в воду в направлении разрушенного моста. Оттуда прыгните на ранее недоступный карниз сверху, используя приобретенные умения. Следуйте по дороге к снежной долине. Пройдите через высокую арку и, держась правой стены, дойдите до двери к новому portalу: активизируйте его. Выйдя из туннеля, вы увидите столб, по которому можно лезть. Залезьте на столб и посмотрите на крепостную стену, на которую вам предстоит перелететь. В дальней стене есть ворота: зайдите в них. Внутри будет комната, окруженная решеткой. Идите в дальний конец комнаты, где **Raziel** может переключиться в материальный режим. Здесь же сквозь решетку силой **Morlock**'а сдвиньте блок с центра к стене. Переключитесь в призрачный режим, чтобы можно было пройти сквозь и прыгнуть с блока наверх. Материализуйтесь и прыгните в дыру впереди. Отыщите стену с блоком и вытащите его назад, чтобы допрыгнуть до карниза на правой стене. Теперь вам придется перепрыгнуть двор, чтобы попасть в нишу на другой стороне. Идите вперед, пока в симпатичном ролике вам не продемонстрируют, что надо сделать. Снизу будут два озера с водой. Спланируйте на мостик посередине и

потом прыгните на карниз на правой стороне комнаты. С помощью ручки слейте эту неприятную воду из водоемов. Прыгните в

первый прудик и поднимите один блок на мост, а потом толкните его во второй пруд. Прыгните опять в первый пруд и вновь поднимите один блок на мост, только на этот раз не сталкивайте. Прыгните во второй пруд, выстройте два блока друг на друга и пододвиньте стопку к мосту. Заберитесь на мост и толкните блок, лежащий тут, на стопку. Придвиньте это к противоположной стене и используйте оставшийся блок, чтобы забраться на три, а с них до карниза наверх. Идите по проходу в кочегарку, прыгайте вниз. Найдите и поверните вентиль, чтобы выпустить газ, затем подойдите к выключателю, чтобы устроить взрыв. Так вы откроете выход прямо у вас за спиной. Впереди вы увидите блок. Толкните этот блок вниз и поставьте один на другой. Пододвиньте стопку к стене, противоположной той, откуда вы только что толкнули блок. Запрыгните на нее и идите вперед. Вам нужно забраться наверх, поэтому прыгайте с выступа на выступ. Как только прыгните в первую нишу, переходите к призрачному режиму, и так до самого верха. Там будет выключатель, но прежде чем его нажать, прыгните сначала к portalу. Выключателем включите разводной мост, прыгните на него и идите по серому пути. Сверните направо и идите до ворот. Слева в стене будет блок — вытяните его и используйте, чтобы запрыгнуть на площадку вверх. Залезьте на самую низкую колонну, а далее используйте фокус с переключением режимов, чтобы добраться до места, которое было показано в ролике. Спланируйте к воротам внизу и толкните обелиск в сторону врат, чтобы разбить их и открыть путь к **Dumah**.

## Босс Dumah.

Сначала его надо разбудить, вытащив три копия из его тела. Но для того чтобы убить **Dumah**, вам придется заманить его в кочегарку и включить уже известные выключатели. Чтобы использовать дарованную **Dumah** силу, надо оббежать вокруг объекта в нужном направлении, и тот повернется.

После гибели **Dumah** вернитесь в снежную долину, оттуда идите налево, пока не дойдете до двух гигантских дверей и солнечных часов перед ними. Чтобы их открыть, вам нужно использовать только что приобретенную у **Dumah** силу и повернуть часы два раза. Теперь вы можете попасть в обитель **Kain**'а — **Oracle Caves**.

## Oracle Caves.

Идите вперед по лиловой пещере мимо огня к металлическим воротам. Пройдите сквозь





ворота к portalу и активизируйте его (к нему направо). Идите обратно направо — там вас ждет новое оружие, которое позже стоит взять. Переключитесь в призрачный режим и начните разрушать мир — трещина в стене слева станет достаточной, чтобы в нее можно было войти. На другой стороне переключитесь в материальный режим, используя силу **Dumah**, откройте обе двери, которые увидите, и войдите в левую и пройдите сквозь ворота.

Подойдите к стене и посмотрите на символы над дырками. Идите к другой стороне и достаньте блок с зеленым символом «7». Скиньте этот блок вниз во двор, потом вытащите блок с красным «Z» и вставьте в дырку с зеленым «7». Переключитесь в призрачный режим и вернитесь на левую часть двора. Пройдите через ворота, переключитесь в материальный режим, возьмите блок со двора и притащите его к дырке с черным «Z». Запихните блок, идите на противоположную сторону. Возьмите блок под зеленой «7» и вставьте в дырку под «O».

Выходите во двор в высокий проход с розовыми столбами. Откройте дверь, где можно перезарядить **Glyph**, воздействував на ручку. Пройдите немного налево, пока не наткнетесь на ворота, которые нужно будет преодолеть в призрачном режиме. Идите до комнаты с балками и перепрыгните на другую сторону. Прыгните на уступ справа, чтобы переключиться в материальный режим. Подойдите к краю и прыгните в обратном направлении. Войдите в комнату с очередной головоломкой. Поставьте оба блока перед дырками, прыгните через яму и издали «забейте» их в дырки. Откроется дверь в центре комнаты. Идите туда, и вы найдете комнату с четырьмя запорами. Направьте каждый из них в сторону золотой картинке в середине комнаты. Прямо за знакомой трещиной в стене откроется дверь. Идите туда и пройдите в нее. Используйте силу **Dumah** на горшке с огнем. Вам откроется новый путь, по которому вы пройдете к круглой комнате. Повернитесь налево к выключателям в полу. Установите часы на 6:00. Прыгните в открывшуюся яму.

На дне вы увидите много стеклянных призм, которые нужно подобрать в соответствии с цветами на стене. Поверните зеркало с помощью того же заклинания, чтобы осветить все призмы. Тут все сделано, выйдите через двойные двери. Теперь вы внутри круглой комнаты со здоро-

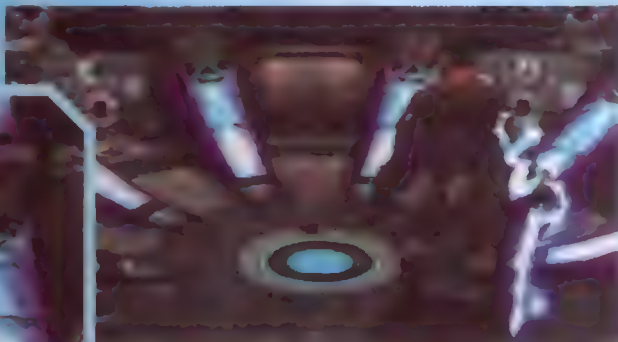
венными часами на полу. Обратите внимание, что на стенах есть цветные символы, которые соответствуют цветам на стрелках и гири, символам на полу. Каждая из гирь будет двигать стрелки часов, для этого используйте заклинание кольца. Это откроет треугольную дверь. Спускайтесь вниз, направо и через карниз до комнаты с двумя большими шестернями. Обратите внимание на серые блоки, лежащие между шестернями. Уберите их все из механизма, так, что шестерни могли бы спокойно двигаться. В результате у дальней стены начнет раскачиваться платформа. Прыгните на левую шестерню, а с нее — на платформу слева. Прыгните на карниз и пройдите до того места, где раскачивается платформа. Прыгните на платформу, а потом к двери на высшем пике ее пути. Прыгните вниз и идите по проходу до первой комнаты справа. Удаленным ударом стукните по блоку. Идите до второй комнаты справа и повторите процедуру. Идите вперед, положите блоки так, чтобы они совпадали с узором на полу. Войдите в открывшиеся двери и прыгните в провал в следующей комнате. Найдите три черных символа на стене. Каждый из символов состоит из двух частей; используя силу **Dumah**, соберите их. Появится платформа, с помощью которой вы сможете включить выключатели во всех трех круглых комнатах. Откроется главный вход. Войдите туда и приготовьтесь к последней битве, не забывая сначала внимательно просмотреть все ролики. Да, по дороге можно активизировать последний портал.



### Последний Босс.

**Kain** — самый сильный злодей в игре. Однако победить его не так сложно, как **Dumah**. Так же как и в первой схватке, он будет телепортироваться и издали пытаться поразить вас. Чтобы его победить, его надо трижды ударить на трех разных уровнях зала схватки.

OPM





# G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

## Оружие правосудия

### Havoc

Слабый вертолет из прошлой части игры, на нем вы будете летать лишь в начальных миссиях.

### Venom

Улучшенная модификация Havoc'a. Venom является более мощным и маневренным, нежели его старший брат ①. Он хорошо вооружен, и на нем вы будете выполнять большинство миссий.

### Rhino

Автомобиль — не представляет собой грозного оружия, но он может существенно помочь при прохождении специфических уровней.

### Raptor

Робот — является очень мощным оружием. Его самонаводящийся пулемет существенно поможет вам бороться с противником ②.

### Corsair

Межпланетный истребитель, который вы захватили в одной из миссий, пригодится вам в последних миссиях игры.

## Миссия №1

### Основное задание

1. Следовать за ведущим.
2. Уничтожать все подразделения бандитов.

### Вторичное задание

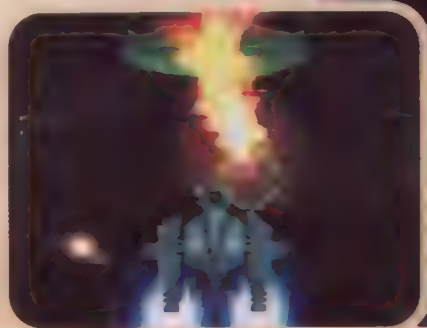
Оказать поддержку группе ипсилон.



### Прохождение

Вашим первым заданием будет патрулирование города. Покинув штаб G-Police, следуйте за ведущим, пользуясь ориентиром. Когда вы пройдете первые Checkpoint'ы, вам сообщат по рации, что в секторе замечены вражеские подразделения. Проследуйте в район, где предположительно находятся боевики. Как только вы подлетите к цели, взорвется здание, из которого вылетит несколько

истребителей противника. Уничтожьте их. Разобравшись с бандитами, направляйтесь к выходу из купола, там будут два транспорта G-Police. Охраняйте их, пока они не достигнут штаба. После чего пополните боезапас своего вертолета (платформа для перезарядки находится на крыше штаба). Снова следуйте за ведущим. Немного покругившись по городу, летите сканировать гражданские грузовики. В первой же группе грузовиков окажется кон-



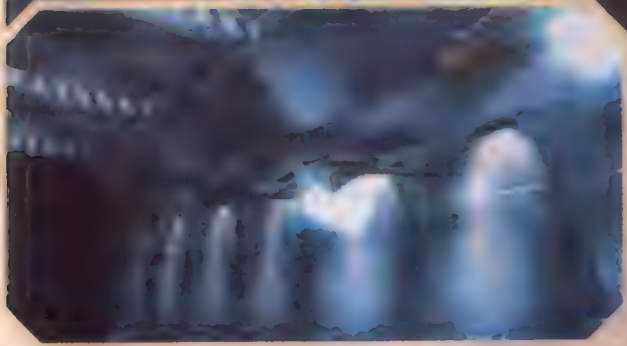
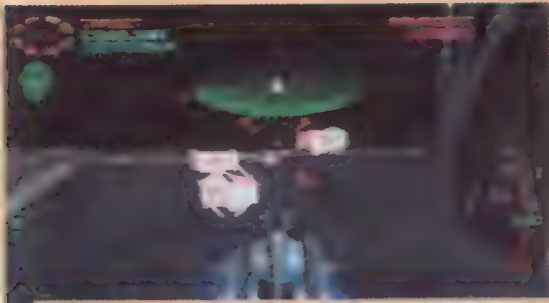
## 10 советов начинающим борцам с межпланетной преступностью.

1. Активно используйте кнопки (L2) и (R2), чтобы уклоняться от вражеских выстрелов.
2. Для более быстрого передвижения используйте турбину, которая активируется двойным нажатием на кнопку треугольник.
3. Ваша техника имеет возможность самостоятельно ремонтироваться. При получении сильных повреждений уходите от врага на безопасное расстояние.
4. По особо опасным врагам открывайте огонь залпом, комбинируя главное и второстепенное оружие.
5. При защите какой-либо цели (здания, техники), держитесь побли-

же к ней, чтобы удары противника направлялись на вас и не повреждали объект.

6. Большинство техники противника имеет ограниченный радиус поражения. Поэтому уничтожайте ее издалека.
7. Стреляя из главного оружия, не забывайте делать небольшие передышки для того чтобы оно остыло.
8. Играя за робота, используйте его прыжки для того чтобы наносить удары по врагу с воздуха. Кроме того, прыжки можно использовать для уклонения от вражеских выстрелов.
9. Для уничтожения зданий противника лучше всего использовать бомбы.
10. Если уж совсем плохо, то вводите в зону боевых действий напарника, а сами удаляйтесь.





ряды **EPP**. Из тоннеля приедут транспортировщики **G-Police**, они отве-

ны и не повредите тягач. Когда тягач покинет место боевых действий, вам дадут новое задание, проверить здание на наличие в нем бандитов. Здание находится неподалеку от вас, летите к нему по ориентиру. Подлетев к

зданию, снимите с него пулеметные вышки. Начните сканирование. Когда данные разведки подтвердятся, сопроводите группу ипсилон к зданию. Уничтожьте прилетевших на помощь гангстеров. Возвращайтесь на базу.

## Миссия №2

### Основное задание

1. Строго следовать инструкциям.
2. Уничтожать истребители бандитов.
3. Двигаться по маршруту.

### Вторичное задание

Передать координаты склада гангстеров.

### Прохождение

Попав в патрулируемый сектор, летите по ориентиру. В этой миссии вы являетесь командиром отряда **G-Police**, поэтому активно используйте в боевых действиях своих подчиненных, которые могут оказать вам существенную поддержку. По пути ко второй отметке вы получите координаты врага, который летает по вашему району. Уничтожив супостата, следуйте в соседний купол, где вот-вот начнутся беспорядки. Посмотрев небольшую видео вставку, направляйтесь по ориентиру к вражеским самолетам. Уничтожив их, возвращайтесь к патрулированию. По пути пополните боезапас, залетев на платформу перезарядки. После перезарядки вам сообщат по радиации, чтобы вы защитили от налетов гражданский тягач, находящийся в вашем секторе. Подлетев к тягачу, начните крушить вокруг него бандитские самолеты. При атаках на вражеские истребители будьте особо аккурат-

## Миссия №3

### Основное задание

1. С помощью **EPP** парализуйте компьютерную систему бомбардировщиков.
2. Не дать бомбардировщикам достигнуть своей цели.
3. Уничтожить вражеские передатчики.

### Вторичное задание

Не дать уничтожить склад **G-Police**.

### Прохождение

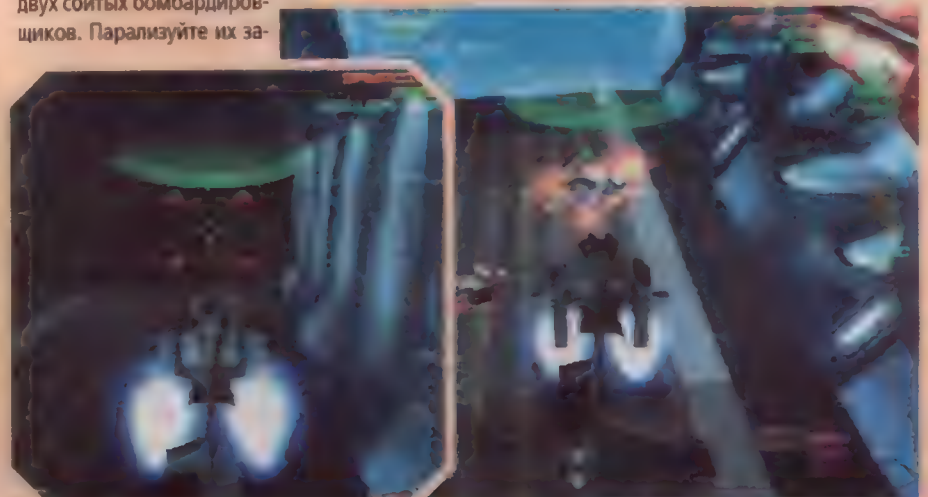
Вылетев из штаба, летите в соседний сектор. В тоннеле, между куполами, вы обнаружите двух сбивших бомбардировщиков. Парализуйте их за-

дут бомбардировщики в безопасное место. Далее летите по ориентиру. Если хотите выполнить вторичное задание, то тут вам нужно будет действовать очень быстро. На склад **G-Police** летит бомбардировщик, вам предстоит остановить его до того как он взорвет склад. После захвата бомбардировщика, вам приказуют защищать от налетов мобильную авиабазу **G-Police**. Всех врагов следует останавливать только **EPP**, иначе миссия будет провалена. Захватив всех нападающих, пополните свой боезапас на авиабазе. Летите уничтожать передатчики. Первые два передатчика охраняют не очень сильные подразделения бандитов, поэтому не обращайтесь на них внимания, а сосредотачивайте свой огонь на самих передатчиках. Уничтожив два мобильных передатчика, направляйтесь к третьему — стационарному. Вот с ним придется повозиться, так как вокруг него очень много противовоздушных оборонительных сооружений, которые нужно уничтожить в первую очередь, а уж потом заниматься передатчиком.

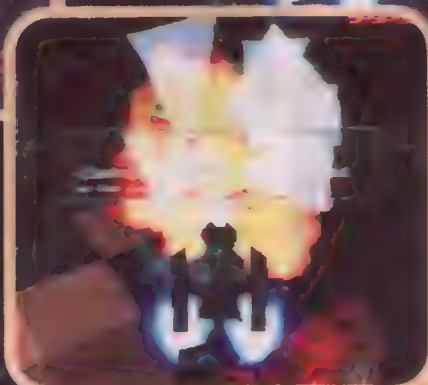
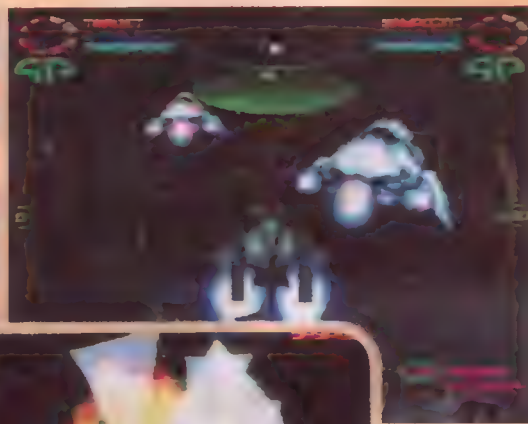
## Миссия №4

### Основное задание

1. Уничтожить систему связи за 3 минуты 30 секунд.







#### Вторичное задание

1. Не уничтожать вышки ПВО G-Police, которые находятся в подчинении врага.
2. Уничтожить все силы бандитов.

#### Прохождение

Довольно динамичная миссия. Вам предстоит за ограниченное количество времени уничто-

жить линию связи, по которой в компьютерную сеть G-Police проник хакер. Первый передатчик находится в соседнем куполе, летите туда по ориентиру. Подлетев к передатчику, не уничтожайте установку ПВО (так как она является собственностью G-Police и после разрушения радар вновь переходит на вашу сторону), которая его охраняет, а взорвите только сам объект. Летите к следующему участку линии. Уничтожьте ее точно так же, как и предыдущую. Рядом со вторым передатчиком находятся еще два. После их уничтожения вам предложат пополнить боезапас. Летите к платформе для перезарядки. После перезарядки вам сообщат по радиации, что разведка обнаружила хакера на одном из складов в промышленном куполе города. Летите туда. По пути сбейте парочку вражеских истребителей. Прилетев к складу, взорвите его. По радиации сообщат, что разведка ошиблась, и хакер находится в конвое, который приближается к вам. Двигай-

тесь по ориентиру. Ни в коем случае не открывайте огонь по конвою. Как только вы приблизитесь к тоннелю, по радиации сообщат, что все неверные команды по уничтожению своих сил дает хакер с целью отвлечь вас от побега гангстерских подразделений. Быстро меняйте курс и направляйтесь вслед за беглецами. Уничтожьте сначала истребители (чтобы засчиталось второе вторичное задание), а затем транспорты.

#### Миссия №5

##### Основное задание

1. Доставить транспорт к цели.
2. Уничтожить всех бандитов.

##### Вторичное задание

Напарники должны остаться живы.

##### Прохождение

Сразу после начала задания вам предложат сопроводить транспорты до указанной цели. Через некоторое время спокойной дороги появятся вражеские истребители, которые начнут атаковать транспорты. Побыстрее расправьтесь с нападающими, чтобы транспорты могли приземлиться. Когда два транспорта прибудут на место, летите к третьему и так же защищайте его от нападений, пока он не приземлится. Посадив последнюю цель, направляйтесь в соседний купол. В тоннеле вы встретите небольшое сопротивление. Попад в купол, летите по ориентиру к подразделениям врага. Уничтожьте вражеские бронетранспортеры на мосту. Далее двигайтесь на помощь дружественным подразделениям, по пути отстреливая назойливых истребителей. Расправившись с одной группой врагов, направляйтесь к другой. Когда вы перебьете все истребители, вам сообщат по радиации, что в вашей зоне обнаружен Gunboat. Он знаком нам еще по первой части игры. Найдя вражеский штурмовой корабль, уничтожьте его. При бое используйте ракеты дальнего действия.

#### Миссия №6

##### Основное задание

1. Просканировать грузовые контейнеры на наличие в них техперсонала G-Police.

##### Вторичное задание

Все подразделения G-Police должны уцелеть.







уничтожив его, вы найдете второй ключ. Уничтожьте следующую группу роботов. По отметкам направляйтесь к третьему конвою. Внутри одного из них лежит третий ключ. Отвезите ключи к процессору. По пути расстреляйте оставшихся дроидов.

## Миссия №8

### Основное задание

1. Сканировать все грузовики в куполе.
2. Уничтожить машины без заложников.
3. Уничтожать все подразделения бандитов.

### Вторичное задание

1. Уничтожить всех бандитов.
2. Защитить граждан.

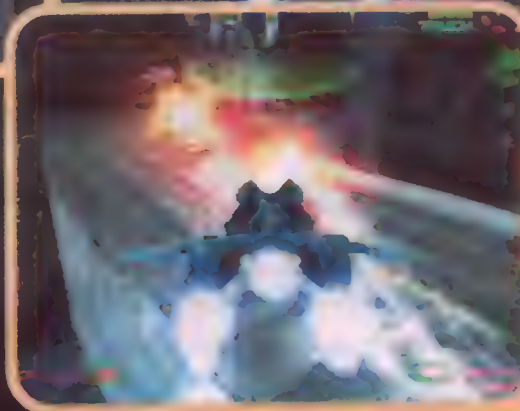
### Прохождение

Главным вашим заданием в этой миссии будет освобождение заложников, которые находятся в движущихся грузовиках. К сожалению, спасти никого не удастся. Взлетев с вертолетной платформы, направляйтесь по ориентиру к конвою с заложниками. Как только вы начнете сканировать один из грузовиков, на вас нападут замаскированные пушки. Уничтожьте пушки и продолжите сканировать грузовики. Когда последний грузовик будет отсканирован, вам сообщат, что конвой должен быть немедленно уничтожен. С помощью бомб уничтожьте оставшиеся грузовики. В связи с провалом задания вас отзовут на базу. По пути к ней вам дадут новые указания. Следуйте по отметкам к вражеским истребителям. Расправившись с ними, летите в тоннель. Взорвите группу бронетранспортеров, которые атакуют силы **G-Police**. После нейтрализации бронетранспортеров летите в соседний купол, там бандитские самолеты атакуют гражданские строения. Вам придется достаточно повозиться, чтобы уничтожить эту гигантскую эскадрилью. Когда вы очистите сектор от всех истребителей, вам сообщат по радиации, что в ваш купол входит неизвестный объект. Подлетев поближе, вы увидите, что это два штурмо-



### Прохождение

В этой миссии у вас появляется новый, более совершенный вертолет под названием **Venom Gunship**, который в качестве главного оружия оснащен очень мощным лазером. Первым заданием для вас на новом вертолете будет сканирование грузового транспорта. Летите по отметкам к первому грузовику. Просканировав его, вы ничего не найдете. Рядом с первым грузовиком находится второй, в котором также ничего не окажется. В третьем — аналогично. По пути к четвертому грузовику на вас нападет парочка истребителей противника. Уничтожив их, направляйтесь в соседний купол к четвертому грузовику. После обнаружения в нем людей в купол проникнет множество самолетов гангстеров, которые попытаются уничтожить контейнер с людьми. Защитите грузовик и уничтожьте всех гангстеров. После проверки контейнера наземными подразделениями **G-Police** выясняется, что никаких людей там не было, видно, над вашим сканером поработал хакер. Пока вы разбирались с контейнером, самолеты бандитов с заложниками уходят из сектора. Вам нужно не догонять самолеты, а уничтожить собственные вышки ПВО, чтобы они не расстреляли транспорты с заложниками. Летите по ориентиру и уничтожайте вышки. Уничтожив их, возвращайтесь на базу.



## Миссия №7

### Основное задание

1. Уничтожить всех бандитов.
2. Уничтожить всех роботов-шахтеров.

### Вторичное задание

1. Уничтожить всю пехоту врага.
2. Спасти пилота вертолета.

### Прохождение

Первую часть этой миссии вы будете проходить на вертолете, а вторую на автомобиле. Взлетев с вертолетной площадки, направляйтесь по ориентиру к грузовикам гангстеров. Уничтожьте их (чем быстрее, тем лучше, так как у вас ограничено время). Затем направляйтесь по отметкам уничтожать шахтеров (не настоящих, а роботов). Взорвав дроидов, полетайте немного вокруг здания (зачем оно нужно — не знаю), а затем возвращайтесь на базу. Вы пересядете на полицейский автомобиль. Вашим главным заданием является найти ключи от атмосферного процессора (ого!), которые злобные бандиты раскидали по всему куполу. Езжайте по отметкам и уничтожьте по прибытию на место дроида. Следующей целью будет конвой, который охраняет несколько роботов. Как только вы уничтожите конвой, вам по радиации сообщат, где находится первый ключ. Получив координаты, езжайте забирать первый ключ. Взяв его, направляйтесь к разбитому **Havoc**'у. Спасите его пилота. Езжайте по ориентиру ко второму конвою,





вых танка... Атакуйте **Gunboat**'ы. Через некоторое время прилетит подкрепление, воспользовавшись которым, уничтожьте танки. Возвращайтесь на базу.

### Миссия №9

#### Основное задание

1. Уничтожить сооружения врага.
2. Прикрыть подразделения **G-Police**.

#### Вторичное задание

Взорвать дроида.

#### Прохождение

Вы начинаете миссию в тоннеле, у входа в промышленный купол города. Вашей главной задачей является уничтожение вражеских радаров с целью разрушить навигационную систему противника. Летите по ориентиру к первому радару. Желательно двигаться под трубами, тогда не будет включена тревога, кото-

рая привлечет в сектор дополнительные подразделения противника. Подлетев к радару, сначала уничтожьте установки ПВО, которые его охраняют. Взорвав первый радар, направляйтесь ко второму. Держитесь поближе к земле. Уничтожив второй радар, вы выведете из строя самолеты противника. Летите на базу бандитов и разбомбите самолеты врага, пока они не взлетели. Выведя главную атакующую группу врага, направляйтесь по ориентиру к входу в купол, туда прибывает подкрепление врага, которое вы должны уничтожить. Особенно берегите собственные бомбардировщики, без них вы не сможете проникнуть на склад. Разделайтесь с небольшой ударной группой, и вам предстоит уничтожить **Gunboat**, которая движется в сторону сил **G-Police**. Расстреляйте штурмовую машину ракетами дальнего действия. После чего дождитесь, когда бомбардировщики разнесут гангстерские склады.

### Миссия №10

#### Основное задание

1. Сканировать транспорт.
2. Уничтожать контрабанду.
3. Проверять код подразделений.

#### Вторичное задание

Kill, kill and kill.

#### Прохождение

Вылетев (на вертолете) из штаба **G-Police**, направляйтесь по ориентирам к грузовикам, которые вы должны сканировать. Прибыв к первой

группе грузовиков, начните сканирование. В грузовиках контрабанды не обнаружится, зато прилетят бандитские истребители. Разберитесь с ними. Летите ко второй группе транспорта. Сканирование покажет, что в грузовиках находится контрабанда. По радиации сообщат, что вы должны в срочном порядке уничтожить группу грузовиков с контрабандой. На подмогу контрабандистам прилетят самолеты противника, от которых вы должны очень быстро избавиться. Разобравшись со всеми силами врага, находящимися поблизости, направляйтесь по отметкам защищать от налетов авиабазу **G-Police**. Отбив налет, отправляйтесь в соседний купол. Ваша задача захватить автомобиль противника, для этого блокируйте дороги. Взорвав мосты в нужных местах, займитесь самолетами гангстеров. Очистив купол, возвращайтесь на базу для пополнения боекомплекта. По пути, в тоннеле, на вас нападёт группа истребителей. Избавьтесь от них. Перезарядиться вам не дадут, в вашу зону входят подразделения морской пехоты. Сканируйте их технику на правильность кода. У первого отряда морпехов с кодами все в порядке, двигайтесь к следующему патрулю. Коды второго патруля устарели, поэтому отряд нужно уничтожить. После нападения на морскую пехоту появится несколько бандитских истребителей. Уничтожьте все самолеты в секторе, а также одного робота-шахтера. Возвращайтесь на базу.

### Миссия №11

#### Основное задание

1. Лететь на авиабазу.
2. Защитить патруль.
3. Защитить авиабазу.

#### Вторичное задание

Все подразделения **G-Police** должны уцелеть.

#### Прохождение

После начала задания быстро летите к авиабазе в соседний сектор, пользуясь ориентиром. Как только вы подлетите к базе, начнется нападение. Не дайте бомбардировщикам морских пехотинцев уничтожить авиабазу.







пу вражеских бронетранспортеров. Когда вы их уничтожите, к вам на подмогу прилетит ваш напарник.

2. Уничтожить всех десантников, находящихся в тоннеле.
3. Вернуться на базу.

## Вторичное задание

Напарник должен выжить.

## Прохождение

Эта миссия начинается там, где закончилась предыдущая. Вам нужно провести авиабазу через тоннель в охраняемый сектор. Уничтожьте вражеские артиллерийские установки лазером издалека, так чтобы они вас не видели. Уничтожив все пушки, подождите, пока авиабаза достигнет выхода в следующий тоннель. На вас нападёт первая группа осадных пушек. Уничтожьте их. Вслед за первой группой осадных орудий в тоннель войдет еще одна. Расправьтесь с ними точно так же, как и с первой. После второй группы пушек в тоннеле отключат электроэнергию, и на вашем вертолете будет включена экспериментальная система ночного видения. Третья группа, состоящая уже из трех осадных пушек, выедет из тоннеля сразу же после включения дополнительного питания. Когда база пройдет за защитный экран, разворачивайтесь и летите в конец тоннеля, там в купол пытаются прорваться морские пехотинцы. Долетев до вражеских подразделений, расстреляйте все бронетранспортеры десантников. Экспериментальная система ночного видения даст сбой, и вы окажетесь практически в полной темноте. Следуйте далее по ориентиру. Вы наткнетесь на груп-

пу вражеских бронетранспортеров. Когда вы их уничтожите, к вам на подмогу прилетит ваш напарник. Летите по ориентиру уничтожать вражеские самолеты. Истребив все самолеты десантников, направляйтесь по отметкам к следующим целям. Взорвите роботов издалека. Уничтожьте генераторы. Летите на помощь подразделениям **G-Police**. Вас заманили в ловушку! Никаких сил **G-Police** здесь нет, зато есть **Gunboat**'ы, которые надвигаются на вас со всех сторон!!! Быстро улетайте оттуда. Если вы герой, то можете вернуться обратно и уничтожить все осадные машины...

## Миссия №13

### Основное задание

Защищать авиабазу в течение 15 минут.

### Вторичное задание

Уничтожить все подразделения морпехов до завершения задания

### Прохождение

Чтобы пройти эту миссию, вам нужно продержаться авиабазу в целости и сохранности 15 минут. После начала задания летите по ориентиру крушить вражеские истребители. Отбив первую атаку, вернитесь к базе и подождите, пока вам не сообщат координаты **Gunboat**. Летите к ней. Уничтожьте осадную машину с помощью ракет дальнего действия. Летите к транспортерам с морскими пехотинцами. Не дайте им произвести штурм авиабазы. Взорвите контейнеры с людьми, прежде чем они приблизятся к базе. По радиации сообщат, что разведка обнаружила отряд врага, который приближается к авиабазе. Уничтожьте его.

Перебив все истребители, возвращайтесь на базу для перезарядки. Летите по ориентиру уничтожать новую группу врагов. Взорвите все транспортеры с вражеским десантом. После уничтожения последнего транспорта приготовьтесь отразить еще две атаки вражеских самолетов. После уничтожения истребителей в купол войдут две осадные машины. Летите на их перехват. После уничтожения **Gunboat** будет включено защитное поле.

## Миссия №12

### Основное задание

1. Сопроводить авиабазу.







### Миссия №14

#### Основное задание

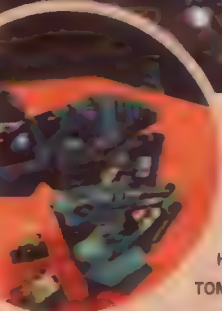
1. Патрулируйте купол.
2. Следовать указаниям инструктора.
3. Уничтожить все подразделения морской пехоты.

#### Вторичное задание

Нет.

#### Прохождение

Эту миссию, вы будете проходить на **Raptor'e** (робот такой). Управление им несколько отличается от управления вертолетом и автомобилем. **Raptor** — является самым опти-



мальным вариантом для боевых действий. Он намного маневренней автомобиля и к тому же способен немного летать. Главное достоинство **Raptor'a**, заключается в том, что он способен высоко прыгать. В данной миссии вам предстоит протестировать возможности этого робота. После начала задания выйдите из гаража и двигайтесь к платформе для получения боекомплекта. Затем, пользуясь ориентиром, направляйтесь уничтожать вражеские опорные пункты. Обнаружив первую группу врагов, уничтожьте сначала роботов, а затем здание и мобильные передатчики. Разобравшись с врагом, направляйтесь по ориентиру к следующей цели. Уничтожьте группу истребителей и транспорт морской пехоты. Несколько пехотинцев из транспорта успеют катапультироваться, расстреляйте их. Продолжайте патрулирование. Через некоторое время вам сообщат по радиции, что морская пехота замечена в соседнем куполе. Направляйтесь туда. Как только вы приблизитесь к выходу из сектора, из него появится множество вражеских мотоциклистов. После их уничтожения вернитесь к выходу, из которого в ваш купол переходит пехота врага. Удерживайте оборону до тех пор пока из секто-

ра не выйдет транспорт **G-Police**. Нейтрализуйте последнюю группу истребителей, после чего возвращайтесь на базу.

### Миссия №15

#### Основное задание

1. Защитить авиабазу.
2. Уничтожить всех морпехов.

#### Вторичное задание

Авиабазы должны быть не тронутыми.

#### Прохождение

Выходите из гаража и двигайтесь к авиабазе. Подойдя к ней, подпрыгните и приземлитесь на взлетную полосу для пополнения боеприпасов. Сразу же после перезарядки начнется массовое наступление противника. Не ждите, пока самолеты противника начнут бомбить авиабазу, а первым нападайте на них, руководствуясь ориентиром. Перебив все нападающие самолеты, направляйтесь в соседний район, там транспортеры морских пехотинцев высадили десант. Уничтожьте всех мотоциклистов до того как они сумеют достигнуть авиабазы. После нейтрализации пехоты противника вам сообщат по радиции, что к вам приближаются вражеские грузовики, которые должны штурмом взять базу. Как только они войдут в ваш район, сразу же уничтожьте их. Взорвав тягачи, быстро бегите к базе. К ней приближается конвой, состоящий из осадных орудий и бронетранспортеров врага. Атакуйте конвой издали, так как такое количество вооружений морпехов может запросто уничтожить вашего робота. Расправившись с конвоем, двигайтесь по ориентиру к следующей цели. Вам нужно взорвать транспортеры, в которых находится пехота врага. Грузовики охраняют истребители. Уничтожьте сначала их, а затем сбейте транспортеры. Как только вы устраните транспортеры, прилетит множество истребителей, а сразу же за ними последняя ударная группа морских пехотинцев. Уничтожьте их всех.







## Миссия №16

### Основное задание

1. Уничтожить в тоннеле все вышки морпехов.
2. Уничтожить радар.
3. Вывести из опасной зоны два транспорта G-Police.

### Вторичное задание

Нет.

### Прохождение

Вы начинаете задание в тоннеле, который нужно очистить от ПВО морских пехотинцев. ПВО специально расположены в тоннелях, чтобы перекрыть вход и выход из жизненно важных куполов планеты. Идите вперед, расстреливайте вышки с такого расстояния, на котором они не смогут вас заметить. Очистив тоннель, выходите в промышленный купол. Как только вы в него войдете, вам дадут указания, чтобы вы уничтожили линию передачи связи. Двигайтесь по ориентиру. По пути к передатчику можете уничтожить парочку бронетранспортеров противника. Придя к передатчику, нейтрализуйте сначала ПВО, которые его охраняют. Теперь, после уничтожения линии связи, вам потребуется вывести из этого купола два транспорта G-Police. Место нахождения каждого из них вам придется определять по карте. Направляйтесь к первому



транспорту. Уничтожьте всю охрану и направляйтесь ко второму грузовику. Также расстреляйте всех охранников. Начните сканирование грузовика. Отсканировав и определив принадлежность грузовика, прикрывайте его до тех пор, пока он не покинет сектор. Как только по радиации сообщат, что в секторе замечен истребитель, сразу же направляйтесь на перехват. Когда грузовик покинет купол, расстреляйте оставшиеся самолеты и двигайтесь к первому грузовику. Отсканируйте его. Выведите его из сектора точно так же, как и предыдущий транспорт. На этот раз будет сложнее.

## Миссия №17

### Основное задание

1. Уничтожить все подразделения морпехов.
2. Защитить транспорт.
3. Переговоры должны состояться.

### Вторичное задание

Защитить здание.

### Прохождение

Снова вам придется выполнять задание на своем боевом вертолете. Вылетев из тоннеля, уничтожьте ПВО и бронетранспортеры морских пехотинцев. В этом куполе очень темно и вновь будет активирована экспериментальная система ночного видения, которая уже не раз давала сбой. После нейтрализации сил противника у входа в сферу летите по



ориентуру. Взорвав пару бронетранспортеров, летите к зданию, которое облеплено пулеметными установками. Уничтожьте все турели. Очистив здание, направляйтесь на перехват группы мотоциклистов, которые едут штурмовать здание. Остановив на некоторое время наступление противника, направляйтесь уничтожать установки ПВО, которые могут воспрепятствовать продвижению транспорта. Добейте оставшиеся подразделения врага. В сектор входит транспорт с беглецами. Сопроводите бронетранспортер G-Police к месту высадки. Пока будет осуществляться посадка в бронетранспортер, патрулируйте район и уничтожайте все вражеские отряды. Уничтожив первую группу нападающих, летите к одному из входов в сферу. Оттуда будут пытаться прорваться наземные части морпехов. Экспериментальная система ночного видения дала сбой... Аннигилируйте все бронетранспортеры врага. Экспериментальная система ночного видения активирована! Уничтожьте все самолеты морпехов. Возвращайтесь к бронетранспортеру с беглецами. Около здания появятся два Gunboat. Расстреляйте их.

## Миссия №18

### Основное задание

1. Уничтожить базу врага.
2. Уничтожить все подразделения морской пехоты.
3. Защитить транспорт.

### Вторичное задание

Все напарники должны выжить.







### Прохождение

Непростая миссия, вам предстоит уничтожить основную базу врага. Как и прежде, эту миссию вы начинаете в тоннеле у входа в купол. Только на это раз, когда вы войдете в сферу, на вас нападут не бронетранспортеры, а... **Gunboat**'ы. Их будет целых три штуки. Пользуясь поддержкой напарников, уничтожьте сначала штурмовые машины, а затем платформы ПВО, которые установлены на земле. Через некоторое время прилетит вражеское подкрепление. Уничтожьте все самолеты морских пехотинцев. Расстреляв гигантскую эскадрилью, добейте оставшиеся платформы с ПВО. Летите в тоннели выкуривать морпехов. Взорвите корабль с десантом, который находится недалеко от входа в тоннель. Перебейте выжившую пехоту. Направляйтесь по ориентиру. Расстреляв небольшую группу истребителей, направляйтесь крушить очередную штурмовую машину. Взорвав ее, летите к транспорту. Сопроводите его в соседний купол. Принимайте все атаки противника на себя. Когда транспорт выйдет из вашей зоны, миссия закончится.



### Миссия №19

#### Основное задание

1. Защитить транспорт.
2. Уничтожить вышки на базе морпехов.

#### Вторичное задание

Все подразделения **G-Police** должны выжить.

#### Прохождение

Миссия начинается там, где закончилась предыдущая, вы входите в главный купол планеты. В тоннеле летите по ориентиру. Вашей первой целью являются установки ПВО на базе морских пехотинцев, которые мешают продвижению транспорта. Уничтожьте их. Направляйтесь в тоннель. Перебейте все самолеты, которые нападают на транспорт **G-Police**. Взорвав парочку истребителей, летите обратно на базу. Пока вас не было, на базе активировались новые ПВО. Расстреляйте их до прибытия транспортера. В тоннеле снова происходит нападение, направляйтесь туда. В сектор ворвется гигантская группа истребителей, которые будут пытаться уничтожить транспортер. Уничтожьте все прибывающие самолеты. Держитесь поближе к транспорту так, чтобы все атаки врага были направлены на вас. Как только транспортер сядет на базу, в вашу сторону двинется вторая наступательная группа врага, состоящая из межпланетных истребителей. Не дайте им достигнуть захваченного лагеря. Пользуйтесь ракетами массового поражения.

### Миссия №20

#### Основное задание

1. Защитить тягач.
2. Уничтожить тягач.
3. Сохранить, по крайней мере, один контейнер с продовольствием.
4. Защитить авиабазу **G-Police**.

#### Вторичное задание

Сохранить более одного контейнера с продовольствием.

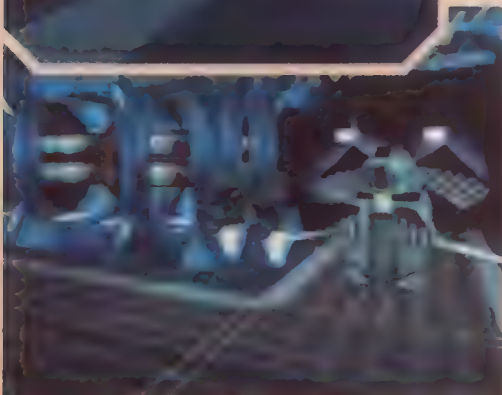
#### Прохождение

Как только окажетесь в кабине своего робота, направляйтесь к выходу из тоннеля. На вас сразу же нападут наземные силы морских пехотинцев, состоящие из мотоциклов и бронетранспортеров. Чуть подальше вам перегородят дорогу несколько ПВО. Расстреляйте их с небольшого расстояния. Затем появится еще одна группа мотоциклистов и небольшой блокпост. Уничтожив всю технику врага в тоннелях, выходите в сферу. Вам нужно взорвать тягач противника, при этом не повредив контейнеры, которые он тащит. После отсоединения тягача от груза вам сообщат по радиации, что к контейнерам приближается **Gunboat**. Бегите к штурмовой машине. Уничтожив ее, направляйтесь к контейнерам. На них производится нападение с воздуха. Постарайтесь, не сильно повредив контейнеры, уничтожить все самолеты противника вместе с ПВО, которые их прикрывают. Через некоторое время появится тягач **G-Police**, который должен будет забрать груз. Прикрывайте тягач, пока идет стыковка с грузом. После прибытия подкрепления направляйтесь защищать авиабазу. Уничтожайте все подразделения противника как воздушные, так и наземные. Очистив район от мобильных сил врага, добейте оставшиеся установки ПВО. Рядом с конечной точкой маршрута авиабазы появится осадная пушка, которая попытается взорвать авиабазу. Уничтожьте ее.

### Миссия №21

#### Основное задание

1. Доставить спецподразделение морпехов к передатчику.





-





## Миссия №25

### Основное задание

1. Следовать маршруту.
2. Уничтожать или захватывать корабли врага.

### Вторичное задание

Взорвать транспорт.

### Прохождение

Добро пожаловать в космос. Эту и все последующие миссии вам предстоит проходить на межпланетном истребителе корсаре (с ним вы боролись на протяжении всех миссий на Каллисто). Он сильно отличается от всех предыдущих средств передвижения-убеждения, которыми вы управляли, прежде всего тем, что способен летать в космосе. В этой миссии вам предстоит освоить этот истребитель. Когда овладеете управлением самолета, приступайте к выполнению задания. Летите по ориентиру сканировать горных дроидов. Прилете к шахтерам, начните сканирование. Сканирование покажет, что это обычные роботы-шахтеры. Летите к следующей цели. Вы попадете в окружение множества пулеметных установок. Чтобы не попасть под их массированный обстрел, находитесь все время в движении. После уничтожения пулеметов направляйтесь к первой группе вражеских истребителей. Уничтожить их будет довольно просто. Когда с первой группой самолетов противника будет покончено, вам предстоит уничтожить вторую. Причем вам сначала следует захватить с помощью **ЕРР** транспортеры противника, а уж затем уничтожать его истребители.



## Миссия №26

### Основное задание

1. Охранять транспортер.
2. Прикрытие во время штурма.
3. Уничтожить все подразделения противника.

### Вторичное задание

Нет.

### Прохождение

Довольно-таки простое и интересное задание. Вам предстоит штурмовать вражеский крейсер «Барроса». Сопроводите транспортеры к крейсеру противника. Как только вы приблизитесь к кораблю, появятся вражеские истребители, которые вам нужно уничтожить в срочном порядке. Сразу же после начала штурма крейсера прилетит еще одна группа истребителей. Уничтожьте все силы морских пехотинцев, находящиеся поблизости. После того как «Барроса» окажется в руках **G-Police**, с крейсера сбежит группа истребителей, которую вам нужно будет уничтожить.

## Миссия №27

### Основное задание

1. Сопроводить силы **G-Police**.
2. Барроса должна иметь не более 30% повреждений.
3. Уничтожить силы морской пехоты.

### Вторичное задание

Нет.

### Прохождение

Продвижение по астероидному полю. Ваша задача — лететь вперед крейсера и уничтожать особо крупные астероиды, специальной ракетой. После уничтожения всех более-менее опасных астероидов вам предстоит разрушить блокпост, состоящий из пулеметных установок. Уничтожив все установки, направляйтесь к вражеским истребителям, которые летят в сторону крейсера. Расстреляйте их.



## Миссия №28

### Основное задание

1. Охранять промышленную платформу.
2. Не дать морпехам прорваться к платформе.
3. Уничтожить все силы врага.

### Вторичное задание

Нет.

### Прохождение

Защита платформы. Горнодобывающая платформа подверглась нападению со стороны морских пехотинцев. Вашей главной задачей является охрана платформы до тех пор, пока в районе астероидной переработки не будет уничтожен последний самолет морпехов. Летите прямо к платформе. Начинайте уничтожение кораблей морской пехоты. После нескольких безуспешных атак на горнодобывающую платформу враг вышлет транспортеры с десантом, которые вы должны уничтожить. Как только последний транспортер с десантом будет сбит, враг вышлет последнюю ударную группу истребителей. После ее уничтожения летите по ориентиру и уничтожайте оставшихся морских пехотинцев.

## Миссия №29

### Основное задание

1. Уничтожить вражеский конвой.
2. Уничтожить транспортеры.

### Вторичное задание

Нет.

### Прохождение

Уничтожение вражеского конвоя. Вам нужно уничтожить транспортеры морских пехотинцев, чтобы окончательно их ослабить. Летите по ориентиру к грузовым судам противника. На уничтожение всего конвоя вам дается десять минут. Расстреляйте сначала истребители, которые охраняют грузовые корабли. Используйте ракеты. При сильных повреждениях улетайте

из зоны боевых действий и ждите, пока самолет не отремонтируется. После уничтожения последнего корабля морских пехотинцев миссия закончится.

## Миссия №30

### Основное задание

1. Уничтожить генератор с помощью ЕРР.
2. Ожидать дальнейших указаний.
3. Охранять Барросу.

### Вторичное задание

Нет.

### Прохождение

Последняя миссия. Вашим главным заданием будет уничтожение последнего крейсера врага, в котором находится предводитель морских пехотинцев. Летите к крейсеру противника. Вас встретит ударная группа истребителей. Уничтожьте их. Следующей вашей целью является генератор. Его можно уничтожить издалека, а

можно и вблизи, но тогда сначала надо будет позаботиться о пушках, которые его окружают. Защитите Барросу от вражеских налетов. Теперь нужно уничтожить контрольную башню «Талаверы», но перед уничтожением башни позаботьтесь сначала о появившихся истребителях. Если вы еще не избавились от пушек на крейсере, то тогда атакуйте контрольную башню издалека. «Талавера» уничтожена!!! Ждем G-Police3.

Орм





# ПИСЬМА

В то время, когда лучшие разработчики игр для PlayStation все еще корпят над своими новыми проектами, нам остается лишь обмениваться мнениями.

Присылайте свои письма: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «OFFICIAL PLAYSTATION Россия» или: [opm@gameland.ru](mailto:opm@gameland.ru)

## Здравствуйте, дорогие читатели!

Сразу доложу, что сегодня приз за «особые заслуги в письменном творчестве» не получит никто. Вся рубрика, так уже получилось, состоит из посланий, за которые вручить что-то было бы неправильно. Во-первых, нас много ругают :)... А потому «павлины» (см. ниже - так теперь зо-

вутся наши авторы) обижаются и отказываются радовать злых и нехороших людей подарками. Не обессудьте. А тех, кто нас не особенно ругает (есть тут один товарищ), и это второй момент, наградить мы не можем по причине недостаточно высокой ценности для окружающих письма. Надо выделиться. Обоснованной критикой (чего мы не видим, в том числе в

этом номере - и это один из главных факторов, повлиявших на наше решение не радовать сейчас никого), любопытными предложениями, откликами на них... Да мало ли еще чем! А пока почитайте подборку, состоящую в основном из гадостей, обращенных в адрес OPM и ее авторов. Это занимательно.

## ПЛЕВОК В ДУШУ

Привет, уважаемая редакция OPM!

Давно порывался написать вам письмо, но, сами понимаете, руки больше привыкли к джойстику, чем к перу, и поэтому все попытки написания заканчивались победой джойстика. И не читать бы вам этого манускрипта, если бы не случилось самое страшное, что может случиться в жизни порядочного геймера: на моих глазах оскорбили и унизили самое светлое, самое любимое, самое чистое. И в эти минуты чудовищных страданий написал я это письмо и уверен, вы поймете меня и опубликуете крик моей души, в котором, правда, есть нотки недовольства в адрес одного из ваших коллег. Все дело в том, что моей самой любимой игрой был, есть и будет старый добрый Tekken. Я даже PlayStation купил только ради него.

Было это в далеком 1995 году. В то время еще все торчали от Panasonic 3DO, а о PlayStation если кто и слышал, то думал, что это какое-нибудь ругательство.

Сам я еще был юн и застенчив и очень любил посещать зал игровых автоматов в «Детском мире» — значное, но в то же время очень интригующее местечко.

Ах, какие это были времена! Со всех сторон улюлюкали и дребезжали Street Fighter, Samurai Shodown, Art of Fighting, Punisher, а тех, кто знал какой-нибудь супер, носили на руках и возводили в ранг богов. В общем, ничто не предвещало беды. И тут как гром среди белого дня появился Tekken. Я потерял сон и покой. Забыв обо всем на свете, я, словно загипнотизированный, начал относить всю имеющуюся у меня наличность и, как в копилку, складывать в игровой автомат. И кончилось бы это все неизвестно чем, если бы однажды ни узнал, что Tekken появился и на новомодной приставке от Sony.

«Лед тронулся, господа присяжные заседатели!» — провозгласил я и принялся сколачивать капитал с целью дальнейшего его обмена на заветную приставку.

Капитал требовался нешуточный. В то время PlayStation стоила 250\$, а такие деньги на дороге просто так не валялись, но я, вспомнив старую мудрость о том, что кто ищет, тот всегда найдет, принялся за дело и буквально в течение каких-то считанных месяцев цель была достигнута.

Дальше все было как в тумане.

Горбушка, бесконечные ряды продавцов, вспышка света. Да, это она, она!

И вот, без зазрения расставшись с деньгами, руки нежно обняли скромную на вид коробочку с надписью Sony PlayStation, по щеке предательски сползла слеза, а дрожащие губы прошептали: «Дяденька, мне бы еще Tekken».

Как сейчас помню, домой летел быстрее болида Формулы-1, люди так и шарахались в стороны, а один гаишник даже хотел оштрафовать за превышение скорости, но, увидев в моих руках PlayStation, ласково потрепал за ухо и сказал: «Ну беги, сынок, беги!»

И не было на свете человека счастливее меня.

С тех пор прошло много времени, у Tekken'a появился сын, а потом и внук. Я повзрослел, возмужал, стал ветераном PlayStation, и тут — на тебе, предательский плевок в душу и не откуда-нибудь, а со страниц горячо любимого журнала.

Конечно, критика в адрес Tekken доносилась еще со страниц «Страны Игр», но так как журнал этот был больше «писишный», я не принимал ее близко к сердцу. А тут яд начал просачиваться со страниц OPM. Делалось это исподтишка, и я был вынужден

терпеть, но тут в номере 8'99 произошла внезапная развязка. Речь идет о письме под названием «Вы не любите Namco». Нашелся добропорядочный человек, вставший на защиту Tekken, и тут всплыла страшная правда, что за всей грязью, вылитой в адрес Tekken, стоял один человек: Александр Щербаков (вот ведь гад! — прим. А.Щ.).

Изобличенный и схваченный на месте преступления, он нанес свой последний и самый подлый и грубый удар по всем Tekken'истам мира, назвав всех тех, кто считает Tekken лучше VF (а считают так все), чайниками и глупцами, а их мнение — чушью.

Волосы встали у меня дыбом на голове, кровь ударила в голову, грудь выгнулась колесом, зловеще захрустели кулаки. «А за слова ответишь?» — наконец прохрипел я. И оказавшись этот самый Александр Щербаков рядом, все могло бы кончиться новой частью Tekken'a, но на его, а может, и мое счастье мы были в разных местах Москвы. Постепенно гнев мой утих и я задумался: что же это я, взрослый человек (судя по вашим рассуждениям, такого не скажешь — прим. ред.) так взбесился из-за того, что оскорбили мою любимую игрушку? Даже самому стало смешно.

А между тем все очень просто. Для кого-то видеоигры — это всего лишь текстуры и полигоны, а для кого-то — сердце и душа.

И хотя Tekken всего-навсего драка, но в ней есть тот дух, тот загадочный ореол и романтическая атмосфера, которые делают игру уже не игрой, а чем-то гораздо большим.

Играл я и в VF2, и в VF3, красивую, с глубоким игровым процессом, но совершенно черствую и далекую.

А после Tekken, помню, мне тогда долго снились великий воин Kazuya, продавший душу дьяволу, таинственный пришелец Yoshimitsu, слива в маску



# e@shop

<http://www.e-shop.ru>

## Интернет магазин с доставкой на дом

Доставка по Москве и С-Петербургу: \$3  
по Московской области: \$5-\$9



(PAL) Ape Escape  
Безумно красивая аркада.

\$ 32.99



(PAL) Gran Turismo  
Лучшие гонки из всех существующих  
сейчас.

\$ 26.99



(PAL) Ridge Racer Type 4  
Продолжение популярной  
Намисо.

\$ 35.99



(PAL) Crash bandicoot 3  
Продолжение приключений  
аустралийской крысы.

\$ 35.99



(PAL) Medievil  
Веселая трехмерная драка-бродилка  
на тему «заброшки и зомби».

\$ 18.99



(PAL) MotoGP  
Гонки на мотоциклах.

\$ 15.99



(PAL) NBA '98  
Баскетбол от Electronic Arts.

\$ 15.99



(PAL) Power Boat  
Гонки на катерах.

\$ 15.99



(PAL) The Lost World: Jurassic Park  
Триллер-гонки.

\$ 19.99



(PAL) Driver

\$ 42.99



(PAL) Rally Cross  
Гонки по пересеченной местности.

\$ 19.99



(PAL) Tekken 3

\$ 31.99



(PAL) V-Rally

\$ 19.99



(PAL) MX

\$ 15.99



(PAL) Tom Clancy's City 2000

\$ 15.99

Заказ по интернету  
<http://www.e-shop.ru>

МОСКВА e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)  
телефон: (095) 258-8627  
С-ПЕТЕРБУРГ  
e-mail: [eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)  
телефон: (812) 311-8312



тигра King и многие другие. А что снилось вам, Александр Щербаков?

Paul Fenyx, г. Москва

P.S. А что стало с турниром по Tekken 3, проводившимся вашим журналом? Помнится, я тогда установил неплохой рекорд (32 победы) и собирался снести немало голов. Неужели испугались?

## ОПМ

Так что же снилось Александру Щербакову?

Действительно, что же это мне снилось? Насколько я помню, снился мне в свое время Outrun, кажется, снился Golden Axe. Street Fighter снился, причем один раз он предстал предо мной в виде... реслинга! Кошмар какой-то.

А вообще, вы правы — для кого-то видеоигры — полигончики и текстурки, а для кого-то — «душа и сердце». Вы, похоже, принадлежите к категории первой. Когда я был... Нет, если учесть, что юн и застенчив я сейчас, то как бы описать, каким я был раньше... Впрочем, неважно. Когда был я очень впечатлительным и впервые поиграл в Toshinden на PlayStation, у меня тоже потом игра долго перед глазами стояла. Тогда это было ультракрасиво. Через некоторое время, я правда, понял, что игра немного какала-то не такая. Слабым оказался игровой процесс. А это, как принято считать у разбирающихся в играх людей, — главное, как бы затерто эта фраза ни звучала. А Tekken по части геймплея тянет лишь на твердую четверку (да и то лишь третья его часть). Зато он стильный и красивый, со смачными ударами и кульными до невозможности (пусть и неоригинальными) персонажами. За что его и любят. Вы говорите, что играли в VF3, красивый и с глубоким игровым процессом, но сочли его черствым. Знаете почему? Потому что глубокий игровой процесс вам не нужен, а графическое оформление VF3 лишено той мишурности и броскости, присущей нэмковским файтингам.

На самом же деле, каждую из двух вышеназванных игр игроки любят за диаметрально противоположные вещи. Tekken — за неподражаемый стиль, крутизну и доступность. VF — за глубочайший игровой процесс, идеальный баланс, да и за то что он был самой первой трехмерной дракой в мире. Главным же недостатком обеих игр можно считать лишь то, что выходят они на разных, конкурирующих между собой платформах. И именно благодаря последнему факту большинство из нас просто не в состоянии объективно их сравнить, так как к любому из всевозможных «объективных сравнений» всегда примазывается некоторая доля фанатизма по поводу своей любимой приставки. Или наоборот. Полюбив однажды тот же Tekken и потратив ради него свои кровные 250 «зеленых», вряд

ли кому-нибудь будет приятно узнать, что то что они так полюбили, по мнению каких-то там журналистов, является не самым лучшим. А особенно становится обидно, когда эту крамольную информацию распространяет журнал, который, по идее, должен закрывать глаза на все недостатки PlayStation и ее игр. Но скажите честно, вы будете рады, если мы поступимся объективностью ради удовлетворения вкусов той или иной части аудитории?

Но я отвлекся от темы «обиженного». Я тоже когда-то любил ходить в зал игровых автоматов и играть в Street Fighter 2. Но было это не в 1995, а если мне не изменяет память, в 1992-м. Или 1993-м. Склероз. Но всю наличность я на него не просаживал, так как копил денежата на радиоуправляемую машинку, о которой уже успел прожужжать все уши читателям нашего журнала. Но эту трогательную историю я рассказывал на страницах «Страны Игр». О! Я еще о «Стране» пару слов хотел сказать. «СИ» нельзя назвать больше «писишным» журналом. Это журнал мультиплатформенный, все игровые системы там равны. И критика была, к сожалению, обоснованной.

P.S. Турнир по Tekken 3 мы никогда не проводили. Его проводила Sony. Для участия в нем необходимо было послать карточку памяти с результатами ваших сражений по указанному в рекламе адресу. Причем результаты должны были быть набраны исключительно на лицензионной версии игры.

Но пора прекратить споры по данному вопросу и начать споры по вопросу немного другому. У нас на очереди следующее письмо, тоже злобное и кусачее.

## VASIOK БЫЛ ПРАВ!

Я возмущен!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Ах, да, привет ОПМ! Я никогда не писал в редакцию ни одного из журналов, но сейчас моему терпению пришел конец. Только что прочитал письмо Vasiok'a в №6'99 и ответ на него, который просто взбесил меня. Дело в том, что то, что пишет Vasiok, АБСОЛЮТНО справедливо. Все! Но это еще полбеды, самое главное это то, что и на критику (совершенно обоснованную) вы реагируете с непостижимой наглостью: дескать, сиди ты там Vasiok и не выпендривайся, а мы-то свое дело знаем. Ладно, теперь по существу. Вы что, на самом деле думаете, что «СИ» читают любители PSX? Придется вам опуститься с небес на землю (хотя вы это уже частично сделали, выпустив «Страну PC Игр»). А насчет Crash 3: так игру прошел мой брат, которому недавно исполнилось 5 лет. К вопросу об авторах. Не надо игронизировать, да, журнал не сборник анекдотов, однако и не «Житие», и вообще авторы в последнее время обленелись, пишут какую-то чушь и представляют мне они в качестве толстых павлинов на шелковых подушках, расхваливающих свои перья (знания об играх). И потом, важна не

только информация, а еще и то, как ее нам подать, ведь настоящих ценителей PSX очень много, а ваши «газеты» создают ощущение вульгарн... ой, извините, бульварности ваших изданий. Я знаю, что мое письмо вы вряд ли опубликуете (хотя, быть может, наоборот: типа, вы критику не боитесь выслушивать). И еще, о SaGa Frontier. Вы когда-нибудь держали английскую версию этой чудесной игры у себя в руках? Ставлю 5 к 1, что нет. Ведь это — «a rich and deeply RPG». Это сказал не я, а PSX Power, я в рифму не могу. Вообще, чтобы хоть раз это было бы событием (хотя это именно тот жанр, который следовало бы описывать). Я думаю, вам просто слабо полностью пройти такую игру, как SaGa.

RiKi Man, г. Мурманск

P.S. Номер этого журнала я не купил, а взял у друга почитать, за что себе очень благодарен.

P.P.S. Вы что, полоумные там, что ли? Письмо «Бальзам на душу» такая же хвалебная песня, как из г\*\*на пуля (простите за выражение).

P.P.P.S. Ваш журнал уж очень коммерческий (практически аналог POPS'ы на TV)

P.P.P.P.S.

«Всегда готовые к жульбе,

Поют все песни одну и ту же...»

Грибоедов

Прощайте, когда-то вы печатали что-то стоящее.

## ОПМ

Павлины приветствуют вас, RiKi Man!

Для начала представители самого попсового журнала на свете хотят известить вас, что англоязычную версию SaGa Frontier в руках они держали и не один раз, так что с вас причитается. 5 к 1 говорите? Ха-ха.

Возможно, PSX Power и сказал, что SaGa Frontier — «a rich and deeply RPG», как вы цитировали, но высказывание это чести данному изданию, прямо скажем, не делает. SaGa Frontier хоть и представляет некоторый интерес, но глубины в ней нет ну вообще. Черт знает, сколько персонажей на выбор, единый мир и так далее — задумка отличная, но проблема лежит именно в ней. Она превращает игру в нечто непроработанное и откровенно слабое. Пройти игру всеми персонажами достаточно непросто, но вполне по силам нашим специалистам в данной области. Только кому нужно прохождение одной из самых неудачных ролевых игр от Square? Вам да Vasiok'у? А Crash 3 Warped и Heart of Darkness нужны гораздо более крупной части нашей аудитории. Поверьте. Все-таки письма, приходящие в редакцию, читаете не вы, а как ни странно, мы.

А RiKi Man все вопрошает: «Вы что, на самом деле думаете, что «СИ» читают любители PSX?»



Наипопсовейший журнал OPM смеет вас уверить, что мы так не думаем. Мы это знаем. У нас как-никак одно издательство, а потому, кто и что пишет в «СИ», мы прекрасно представляем. Это вы, больной человек, чего-то не понимаете. Тут еще и «Страну PC Игр» вспоминаете. Она-то при чем здесь, не подскажете? Говорите, что «СИ» не читают плейстейшеновцы (хотя это и не так), а сами приводите пример с газетой о КОМПЬЮТЕРНЫХ играх. Каким боком она относится к приставочной теме?

Впрочем нам наплевать. Какая разница. Мы ведь поп-журнал, а все авторы у нас — павлины как один. Да еще на подушках шелковых. И все толстые. Перья (знание игр) у нас просто расчудесные, что нам до остальных! Нам бы отпечатать поскорее номер, и дело с концом. А что в нем — неважно. Павлинам такие мелочи абсолютно по фигу. Знания и без того останутся. Даже в игры играть не нужно — на знания не влияет это совершенно. Павлины любят только кушать. Кстати, вы знаете, что обозначают слова «бульварный» и «вульгарный»? По-моему, нет. Лишь бы в письмеце ляпнуть.

А критику мы, типа, выслушивать не боимся и все такое. Ну критика, и что? Мы ею похвалимся перед читателями, а вас «с непостижимой наглостью» морально отпинаем на страницах нашей жалкой газетенки, которую люди поумнее и поразборчивее вас почему-то читают. Или они просто любители попысы? Скажите это им сами в глаза. Или слабо, боитесь, что больно может быть? А павлины, вы правы, свое дело знают. Кушать мы умеем. И вообще, что взять с полоумных, которым и пули из непотребных материалов — бальзам на душу?

Ладно, пора вам рот затыкать и дальше творить свое попсовое дело в создании попсового журнала для любителей попысы. RiKi Man — наш единственный не опоившийся читатель, самый умный и просвещенный. Настолько просвещенный, что даже инициалы Грибоедова указать поленился. По незнанию, видимо. Даем справку — Грибоедова звали Александром Сергеевичем, как Пушкина и подлого-мерзкого Щербакова. До свидания, цитируйте монолог Чацкого в школе (как здесь, не к месту), а мы пошли перьями любоваться.

## ВАС НЕ УЧИЛИ МАТЕМАТИКЕ

Здравствуй, редакция!

Я хотел бы начать с критики в адрес любимого (да ну — нас, попсовиков, кто-то еще и любит — прим. ред.) журнала. Все хвалят систему подсчета баллов рубрики «Обзор», у меня на этот счет другое мнение. Такое ощущение, что вы не проходили в школе математику. Например, в №7'99 вы описывали *Kensei Sacred Fist*, вы создали такую систему баллов:

Графика — 8  
Звук — 9

Gameplay — 6  
Оригинальность — 7

Я ломаю голову, как у вас получился средний балл 4.0, если получается 7.5.

У вас странные авторы, в том смысле, что не только считать, но и писать не умеют. Пример тому — тот же престолуемый *Kensei*. Дело в названии. Вы написали: «*Kensei Sacred Fist*». Почему вы написали «*Fist*» вместо «*First*» неизвестно.

Ваш журнал мне нравится, несмотря на эти небольшие погрешности.

Я хотел бы посоветовать геймерам, у которых «тормозит» приставка, перевернуть ее на левый бок. Все проблемы исчезнут, все загрузится. Моей приставке три года, два она стоит в этом положении.

У меня есть несколько вопросов:

1. Почему компании приглашают только малоизвестные музыкальные группы. Я не имею в виду *Wipeout 3*, где *Chemical Brothers*, *DJ Sasha*, но все-таки почему не приглашают таких грандов, как *Scooter*, *Prodigy*, *Offspring*?
  2. Существует ли в России фирма, которая создает такие игры, как «Изучение иностранных языков по методу Иллы Давыдовой»?
- Надеюсь на ответ.

Ваш поклонник *Scooter*  
13 лет, стаж на я года.

## OPM

Не спорим, в оформлении статьи о *Kensei Sacred Fist* была допущена небольшая ошибка. Только она заключалась совсем не в том, что вы, *Scooter*, описали.

Цифры, стоящие в графах рядом с общей оценкой, на самом деле совсем не те, которые должны были там находиться. Это небольшая ошибка, в которой, к несчастью, виноваты мы. Выглядеть это должно было следующим образом:

Графика — 7  
Звук — 8  
Gameplay — 4  
Оригинальность — 3

Общая же оценка все равно 4.0, в ней ошибки нет. Объясню поподробнее, чтобы больше не появлялись недоуменные возгласы. С математикой у большинства нас все в порядке. По крайней мере что такое среднее арифметическое, знают все. Но дело в том, что оценочка в красном квадратике не является средним арифметическим четырех показателей, находящихся рядом. Она отражает, что игра представляет собой в общем и целом. То есть если графика в игре, допустим, заслуживает десятки, тогда как игровой процесс остается на при-

митивнейшем уровне, за что и получает единицу, то это совсем не значит, что игрушка получит оценку пять с половиной (звук и оригинальность для наглядности опустим). Игровой процесс ведь важнее графики, а потому и окончательный результат окажется чрезвычайно низким.

Название. Файтинг от Konami называется *Kensei Sacred Fist*, и тут никаких погрешностей не было. Для особенно грамотных, вроде *Scooter*, скажу, что «*Fist*» с английского переводится как «кулак», а «*First*» — как «первый». Народ, учите иностранные языки, пожалуйста.

1. Вообще-то для записи треков к играм разработчики порой приглашают довольно известных исполнителей, и *Wip3out* не является здесь исключением. К созданию, например, его предшественника, *Wipeout*, приобщились, помимо тех же *Chemical Brothers*, и любимые вами *The Prodigy*. А в *Twisted Metal 3* музыкальное сопровождение создано, в том числе, довольно известными командами, такими как *Pitchshifter* и *White Zombie*. Писанный *Ed Hunter* наполнен музыкой легендарных *Iron Maiden*, а для работы над *Crazy Taxi* для Dreamcast были приглашены *The Offspring* и *Bad Religion*. *Duke Nukem Theme* для *Duke Nukem Forever* исполняет *Megadeth* (эта вещь даже вошла в их последний альбом). Список этот довольно большой, тут и *FIFA 98* и '99, *Road Rash 3D*, да и еще куча всего. А насчет «грандов»... Не знаю, почему так вы называете тех же *Scooter*, *The Prodigy* и неизвестно каким (точнее, известно каким) ветром затесавшихся туда *The Offspring*. И это еще нас обвиняют в попсовости. Вот она попсовость, вот как она выглядит, посмотрите. Наш читатель перечислил одни из самых популярных групп в нашей стране. Попсовее народного *Scooter* и *The Prodigy*, от которой мало кто фанател до *The Fat of the Land*, по-моему, ничего нет. *The Offspring*, с десяток лет практически не известные широкой публике в нашей стране, резко появились на экранах телевизоров и двумя не самыми лучшими песнями с одного из своих самых слабых альбомов покорили несчастных зрителей/слушателей. Сейчас вот многие в восторге от совершенно дурацкого клипа на песню *The Kids Aren't Alright*. Песня отличная, вот только знает ли кто-нибудь из новоявленных «фэнов», о чем она? Текст в ней, между прочим, очень даже серьезный.

2. «Изучение иностранных языков...» — это совсем не игра, не знаю, с чего вы так решили. А на PlayStation подобных программ нет. Тем более, что «Изучение иностранных языков...» вообще курс лингафонный.

А вообще, зря мы вас-то так ругаем, вы и нас, «павлинов», любите, и советы читателям даете. За что и поклон вам. Ну а во всем другом вы категорически не правы.



## ЕРУНДА НА ПОСТНОМ МАСЛЕ

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала Official PlayStation!

Прочитав последние номера вашего журнала, решил вторично вам написать. Речь пойдет о журнале. Журнал разбит на семь разделов (Новости, Хит?, Rulez, Скоро, Обзор, Тактика, Письма). При покупке журнала я обращаю внимание только на два раздела: «Скоро» и «Тактика». Все остальное — ерунда на постном масле. Раздел «Хит?». Зачем он нужен? Вы так уверены, что игра, описываемая в этом разделе, будет хитом? А что, у всех геймеров такой же вкус, как у вас? Может быть вы всех считаете глупыми бабуинами, которые не смогут разобраться, что хит, а что нет? Этот раздел можно слить с разделом «Скоро» без особого ущерба для журнала. Раздел «Rulez». Ну это вообще маразм. Возьмем №8'99 стр. 10. Это же бредовые письма обалдевших фанатов, которым необходимо срочно обратиться к врачу. Лара Крофт — секс-символ? Да вы что? Что такое Tomb Raider? Это убогая графика, дубовое управление. А главная героиня? Ну и рожа! Кроме хорошо развитых молочных желез — ничего. Фу! Дальше просто не могу писать. Раздел «Скоро». Нет вопросов. Толково, оперативно, в большом количестве. Раздел «Обзор». В принципе, раздел читать интересно. Раздел «Тактика». Самый лучший и интересный раздел, а главное, очень полезный раздел в журнале. Одно плохо — мало! Раздел «Письма». Зачем он нужен? Все письма, которые вы получаете, опубликовать невозможно просто физически. Удостаиваются публикации отдельные особи, те, которые льют воду на вашу мельницу. Недовольным вы красиво затыкаете рот. Возьмем, например, тему пиратства, т.к. я заядлый пират. А что мне делать? У нас в городе негде купить фирменный диск. Не привозят, т.к. нет спроса. В моей коллекции 39 пиратских дисков. Эти жалкие, дешевые подделки прекрасно загружаются, игры не зависают и вообще всем назло прекрасно идут. Ну, давали мне фирменный диск Resident Evil поиграть. Поиграл, а потом пришлось его отдать и я купил пиратский. Разницы никакой. Правда, коробочка у фирменного аккуратней, да и сам диск оформлен красиво. Все остальное одинаково. Так что огромное спасибо пиратам! За дешевизну, за доступность, за русский перевод игр! Да! Встречаются иногда бракованные, которые не идут или зависают. Бывает. Но их всегда можно поменять без проблем. Каждый человек при покупке PlayStation должен задать себе простой вопрос: «Ради чего я покупаю эту консоль?». Чтобы играть или раз в 2-4 месяца (в зависимости от достатка) покупать 1 лицензионный диск. Я выбрал первое!!! Ну вот, например, Леонарда Ф. из г. Москвы спрашивает у вас: «Сейчас у меня отложены деньги на Metal Gear Solid. Стоит ли подождать расширенной версии MGS Integral или она выйдет только в Японии?». Могу сказать, что это называется горе от ума. Вот я пошел и спокойно купил эту игру на русском языке давным-давно. Прошел ее 5 раз и забыл. А MGS Integral прошел еще в июне. И все в порядке, не загружаю редакцию журнала глупыми вопросами. Так что хватит лить грязь на пиратские диски. Не такие уж они



плохие. И не стыдно мне их покупать, и не противно. Даже не надейтесь!!!

С уважением и большим, горячим южным приветом,  
Шубин В.В., г. Ростов-на-Дону

## ОПМ

И зря вам не противно и не стыдно покупать пиратские диски. Очень за вас грустно. Поставили бы вы себя на место разработчиков, у которых каждый день кто-то деньги из кармана таскает, может по-другому стали бы рассуждать.

И чем вам не угодил рубрика «Хит?». Зачем нужна, говорите? Нет, мы не уверены на сто процентов, что помещенная туда игра станет хитом, потому вопрос в названии рубрики и фигурирует. Мы просто заостряем на ней внимание общественности, если хотите, отводим одно из главных мест в журнале. А про вкусы вы тоже зря. Вы что же думаете, что, например, Gran Turismo не станет хитом? Вот и все. А бабуины тут причем? Наверное для компании — раз есть павлины, должны быть и бабуины. Зоопарк собираем.

Не понравился вам и «Rulez». Неужели рассказы о Square, Namco и Capcom никому не нужны? Если они и не нужны вам, то другие так точно не считают. А Лара Крофт... Извините, но тот «Rulez» был приурочен к анонсу Tomb Raider 4, который с нетерпением ожидают очень многие фанаты-плейстейшеновцы. Мы и сказали, для кого это предназначено. Не нравится вам госпожа Крофт. Ну, бывает. А «Письма» существуют хотя бы для того, чтобы читатели ОПМ знали, что думают другие любители PlayStation, читали мнения злодеев, вроде вас ;). А насчет того, что публикации

удостаиваются только те, кто «льет воду на нашу мельницу»... Вот вы, значит, именно это и делаете. Как и щербаковоненавистник и вазокофил.

## ИТОГИ КОНКУРСА NAMCO

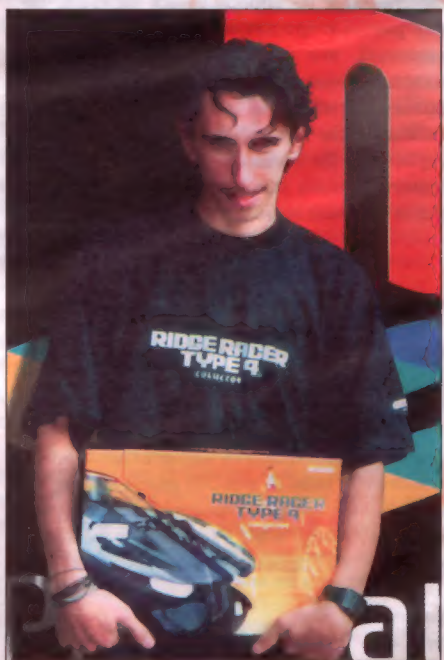
Много нам писем пришло, много. Принять участие в конкурсе всем, конечно, хотелось, вот только кто-то сработал менее оперативно, а кто-то и вовсе не знал ответ на вопрос.

К примеру, очень частой была ошибка, когда читатели называли первоначальным названием игры Iron Fist или The King of Iron Fist Tournament. Ничего подобного. Tekken в переводе с японского значит «Железный кулак», или, в английском варианте, — Iron Fist. Такое название носит турнир, проводимый финансовой империей Mishima. Что такое «финансовая империя Mishima», надеюсь, знатокам игры не надо объяснять.

А рабочим названием Tekken было броское Rave War, от которого Namco позже отказалась.

Первым правильно и максимально точно на вопрос ответил Стасенко Сергей, за что по праву и получил подарочный вариант Ridge Racer Type 4. Поздравляем!

Остальных же участников конкурса Namco убедительно просим не расстраиваться, потому как конкурсов у нас еще будет предостаточно, и, возможно, уже Вы станете следующим победителем, и Ваше фото мы увидим на страницах журнала.







®

**НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION**

Сеть магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Разанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 159-4001), АД ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 98, ст.м. "Юго-Западная", "Ленинский проспект"), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст.м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-5156, ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412



namco®



# TEKKEN 3™

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED